3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.177
2006年06期
定价9.80元

大特报

银河战士猎人

「光与暗 两个世界的一场战争」

超大攻略 必中的三款

死魂曲2
怪物猎人2
24小时

卷首特辑

PS3情报大爆发

特别策划

一同走过一同闯过

海量新作攻略评论两不耽误

帝国时代 王者世纪
信长野望 革新
死神BLEACH 被放纵的野望
死神BLEACH DS 驱动苍天的命运
电子宠物家庭 临街的商店
紧急状态2
嘻哈狂潮

随刊附送

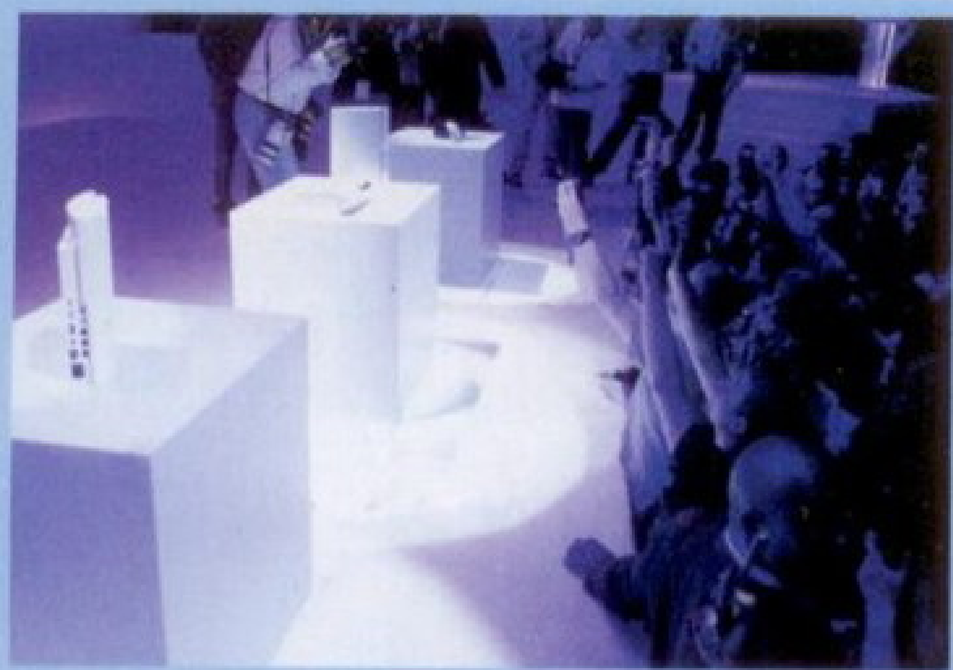
电玩通&电击收藏
最终幻想超大海报

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志

道听途说,PS3年初消息大汇总。



进入2006年，对于电视游戏界来说算是真正踏入另一个时代了，去年末粉墨登场的Xbox360虽然崭露头角，但少量的游戏和日本市场平淡的反应并不能够让人感受到次世代的魅力。今年的两件大事就是索尼的PS3和任天堂的革命即将发售，如此三大主机齐集一堂，才能算是电视游戏次世代的来临。按照目前公布的发售日程，索尼的PS3排在革命之前，再加上任天堂基本上脱离了传统家用机路线，因此索尼新主机的发售将会正式拉开美日游戏主机大战的序幕，并且许多PS3独占的超大作也将陆续登场，到时整个游戏市场必定会有另一番盛大的景象。由于开发机硬件设计缺陷，还有主机成本过高等问题，索尼被迫将今年春季的发售计划向后推迟，这引来了不少业内人士的质疑，甚至也有心怀叵测者的恶意诽谤。对于这些负面的事件，索尼除了坦然面对窘境和积极迎接挑战外，也只能期待在未来用事实说话了。新年一开始，人们总想找点新鲜事，任天堂的NDS Lite固然新颖，但终归是木已成舟，没什么好扯的。然而PS3将是下一个将要揭开悬念的主机，不说它说谁啊？加上由它引起的话题已经很多了，谁也不在乎再多那么一两条，并且现在有关PS3的消息都非常热门，随便一个传闻都能吸引无数人的关注。鉴于目前的这种状态，我们便也随随大势，把年初的这些有关PS3的消息来一个大汇总，虽然现在无法验证其真伪，算是道听途说，但读者们也可以根据我们的分析得出您自己的结论。就算是图个乐儿也好，说不定这旁观者的眼睛反而更加清澈呢。

PS3对于索尼的意义

老外注重时尚，也在乎实用，如果有一个和DVD机差不多大小的盒子能够让你在电视上阅读新闻、下载电影、和朋友聊天，还能跟其他国家的人通过网络一起玩超越目前游戏品质的大作，并且花费的投入不及一台能实现相同功能的电脑。在这样的条件下，无疑很多人都会动心。在发达国家中，很多上班族看到电脑后就会想起永远也忙不完的工作，要让他们继续在电脑前娱乐，恐怕休息的目的没有达到，反而能让他们恶心到想吐。但如果地点变成在客厅的电视机前，那么这些在电脑上也可以实现的功能就会变得非常轻松自如。微软想到了这一点，Xbox360于去年就在美日两地发售了。单就北美市场的反应来看，这台强化了网络功能和画质音效的主机是非常符合现代人娱乐要求的。对于晚一步才能进入次世代市场的索尼公司来说，他们则希望这样的位置将被自己的下一代主机PlayStation3所取代。

索尼公司认为，经过了长达六年研发时间的PlayStation3背负着重大的战略意义。不论是对于这个数字化时代还是对于索尼公司本身的经营业绩，都有着至关重要的影响。在斯丁格刚上台的时候，这个老外对于游戏部门根本没看上眼，他的思想还停留在用传统家电振兴索尼的阶段，但随着一个个财季的业务报表来看，唯独游戏部门最有希望，正是久多良木健的努力在维持着整个索尼公司在艰难地前进。于是斯丁格学乖了，态度180度大转弯，在其他部门裁员1万人，并且全力支持游戏部门的研发投入。让这个老外代替出井伸之是有道理的，相比性格倔强的日本人，他更加懂得变通。

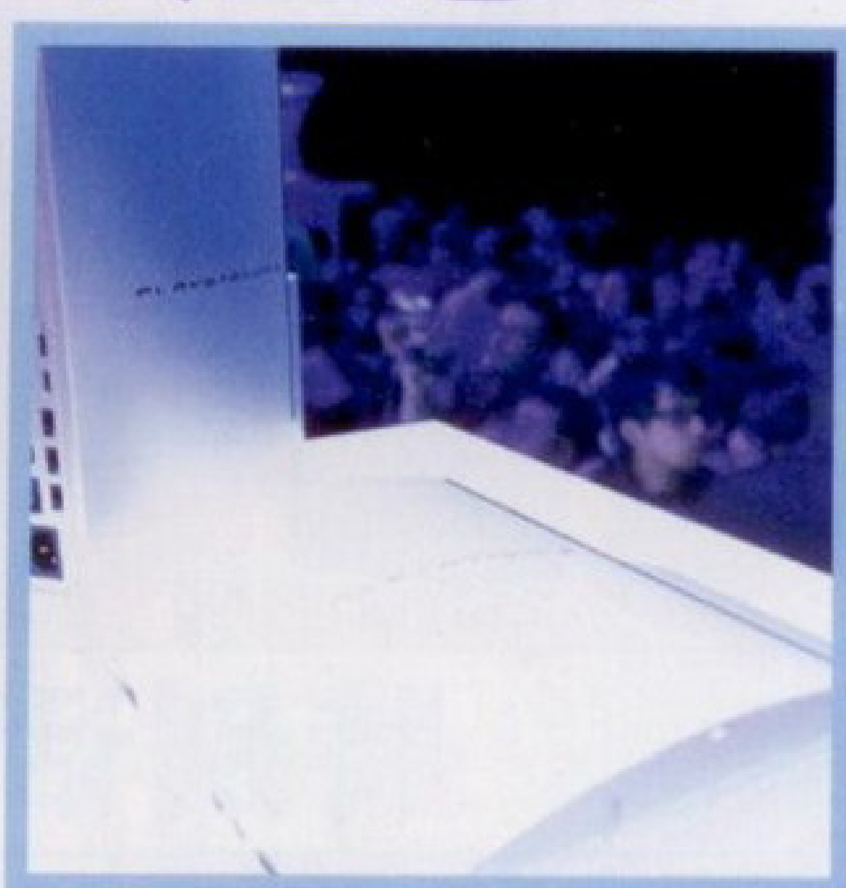


现在，基本完成重组的索尼将希望寄予了PS3，盼望它能够与其它高级的电子设备一起主宰未来的数字家庭。为了能够在吸引年轻人的同时也能够吸引成年人，PS3继承了前辈的多媒体娱乐战略，既能够玩高清晰游戏还能够播放高画质的蓝光碟片。另外，为了适应数字化和网络化的时代，PS3还借鉴了Xbox360的一些成功经验，大幅强化其远程网络服务，让玩家之间的对战与交流变得更加简单易行。在主机内部的设计上，索尼基本是把它作为一个高级电脑，除了性能令人震惊的CELL处理器、RSX显卡芯片，还配备有大容量的硬盘，俨然是一个没有显示器和键盘、鼠标的超级计算机。

业界有许多分析人士怀疑索尼公司是否会让一台游戏机拥有如此之多的功能。因为PlayStation3有望以350美元至400美元的单价销售。德国证券分析人士TakashiOya表示，虽然PlayStation3很可能成为百万销量的得主，但仅以游戏机的身份上市并不能获得如此广大的市场，而压低成本则必然要在其他娱乐功能上做文章。这种矛盾是分明摆在眼前的，依照索尼公司的财力不可能像微软那样用巨额的亏损来换取市场占有率。虽然在硬件销售初期，赔本是很正常的事，但每卖一台就亏300美元的魄力也只能出现在微软身上。



↑在PS3的发布会上，这台黑色的主机以独特的外观而受到了特别的关注。



↑PS3的外形在公布之后引起了不少争论，最多的意见就是说它很像一台打印机。



↑久多良木骄傲地举起了他的第三代作品。

索尼在PlayStation3上的投入不惜血本，原因就是希望通过游戏主机帮助自己在消费电子领域走出困境。同时希望利用游戏主机的普及让自己支持的蓝光格式成为未来DVD碟片的新标准，从而在光学媒体领域占据主导的绝对优势地位。索尼首席财务官大根田伸行曾说："PlayStation3对于我们实在是太重要了，因为我们在它身上压上了巨额的筹码。"对于"巨额筹码"的说法大家都可以理解，但究竟这个筹码什么时候能够盖过微软的一掷千金还是未知数。



↑PS3的手柄到现在为止还没有公布，而这个月牙手柄只不过是应景的装饰品。

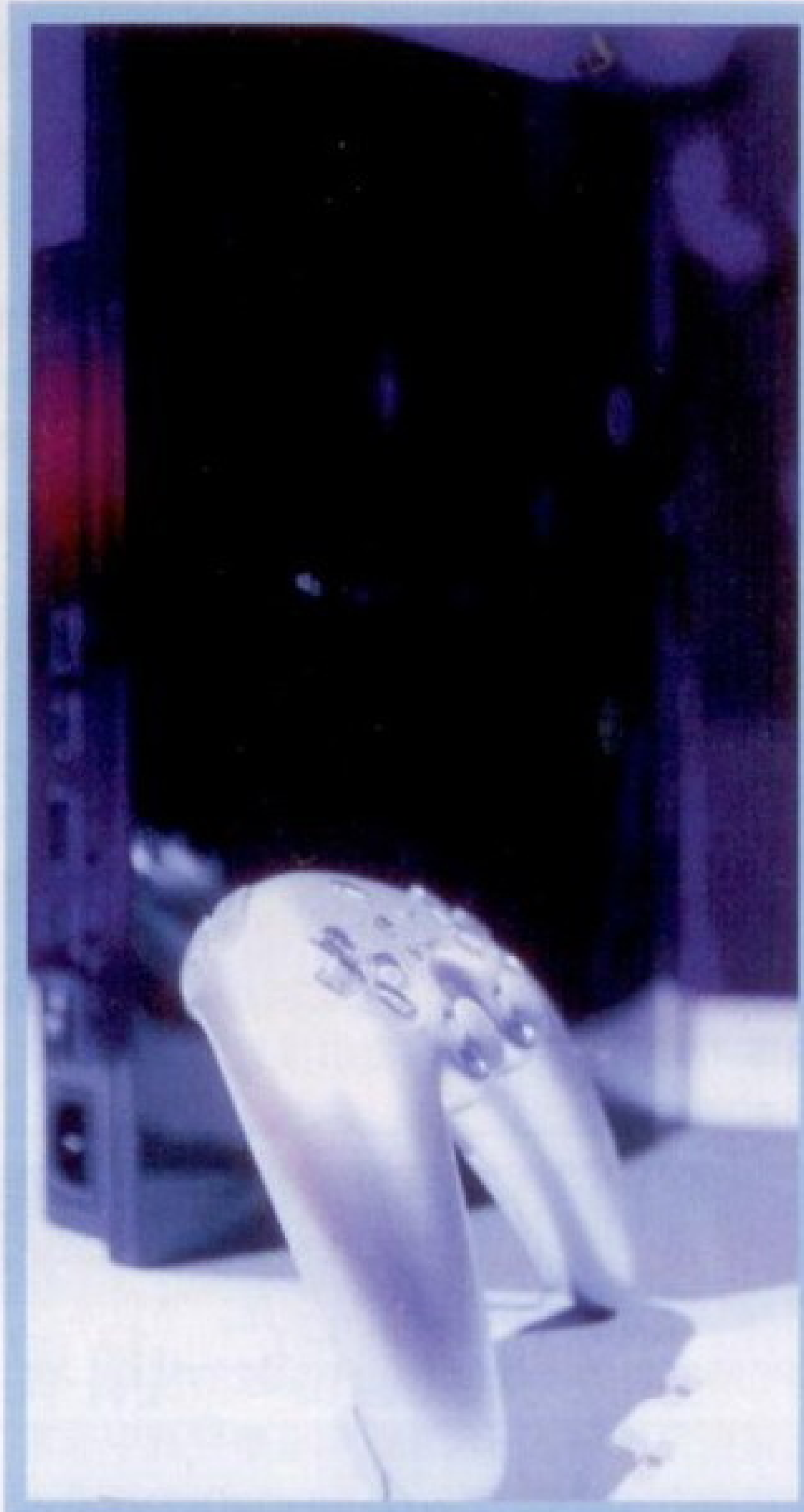


PlayStation3背后有一位55岁的工程师久多良木健一直在呕心沥血，他是PlayStation和PlayStation2取得成功的关键人物，同时也将索尼公司发展成为了一家在游戏行业中稳居头把交椅的企业。不过人无完人，久多良木健的机智在过去也出现过问题，刨除他的坏脾气不说，特别是在创造多用途的设备上。例如2003年推出的PSX，其设计理念就是想要招揽对娱乐有着更高追求的更多消费者。PSX游戏主机拥有250GB硬盘以及一个简单的网页浏览器，既能够玩游戏、也能上网看电影以及听音乐。不过800美元的高额投入终于还是让大部分消费者望而却步，其寿命仅支撑了大约两年的时间。某书刊记者曾在文章中说："如果索尼公司要让PlayStation3成为市场上的热门产品，它就必须避免再犯PSX的错误。"这一观点说明了两件事，第一：索尼在2003年时的想法太超前了；第二：不要高估了人们愿意在娱乐上的投入。但是，要让PS3避免PSX的错误在今天来说是很不现实的，只有价格上需要着重考虑。

除了高成本，索尼公司在推广下一代主机上还存在着一个危险，那就是多媒体娱乐功能可能会夺走部分PS3游戏软件销量。大家都知道，像索尼这样主要精力投入在硬件开发的公司，其很大一部分利润并不是来自游戏主机的销售，而是来自于在其主机上推出的游戏软件。因为他们会按照游戏的销量向游戏开发商收取权力金。但如果消费者是因为喜欢多媒体功能而购买PlayStation3的话，那他们将不太可能购买很多游戏软件。这个情况索尼公司应该非常清楚，因为PSP就是个例子。这款掌机在2004年12月上市后，硬件的销售一直比较理想，但因为PSP的音乐和电影播放功能很强，所以导致不少人就把它当成外形时尚的MP4用，PSP游戏

软件的销量总是比不了NDS。就好比在PlayStation2上市初期，人们在购买游戏主机的同时一般会购入数款游戏软件，但到了PSP发售的时候，人们仅仅会在购买硬件时买一至两款软件而已。所以有了这样的前车之鉴之后，索尼对于PS3将会面临的软件问题必然会着重考虑，同时也会尽量发掘在多媒体领域的获利点。

时至现在，PlayStation3还没有一个确定的发售日期，不少分析人士推测这台游戏机大约能够在今年6月于日本上市，并且最晚在今年圣诞期间于美国上市。这个时间无疑已经让索尼在游戏机的普及上比微软晚了一步，而且由于其新主机在设计上趋同于Xbox360，其竞争的关键也就是软件阵容。或许经过长期的积累，索尼在首发软件上能够略胜一筹，而且还未公布的网络服务部分也有可能会增加微软较为薄弱的方面。总之在主机没有发售之前，一切都是未知。但PS3对于索尼的重大意义毋庸置疑，久多良木健必然要为PS3安排好一切才会放心推出他的第三代杰作。

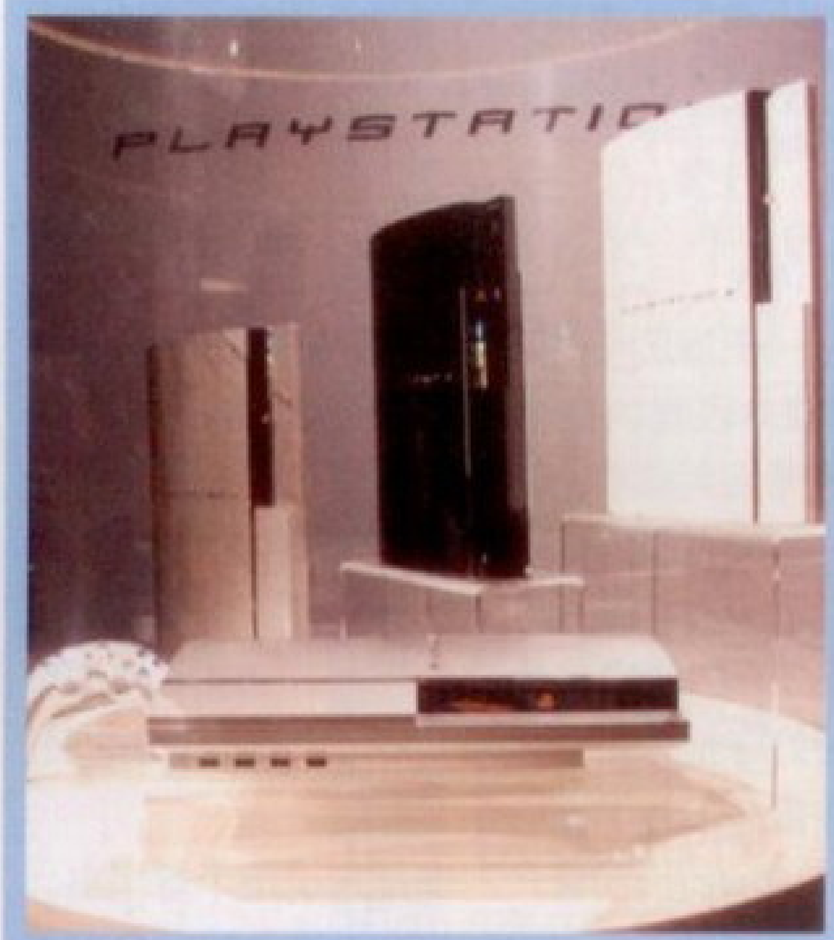


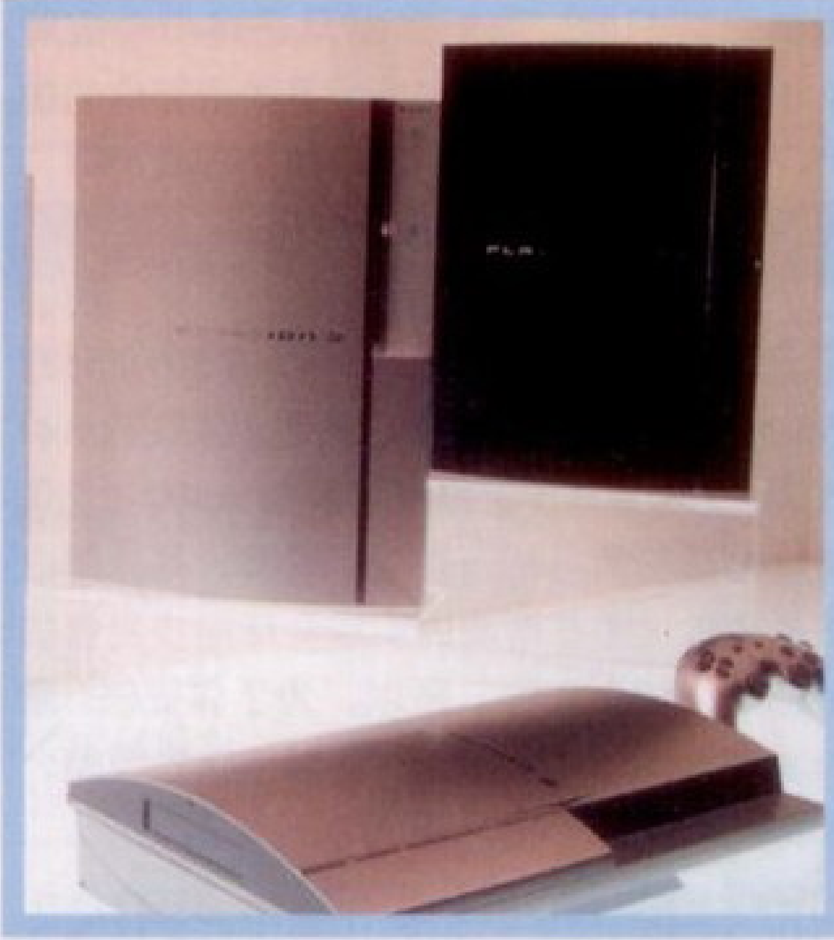
PS3的性能堪称梦幻？

PS2时代，索尼的主机一直背负着性能差的包袱。一些跨机种发售的游戏，大部分都是Xbox的最好，NGC次之，而最差的是PS2。另外还有移植作品，最有代表性的就是NGC的《生化危机4》，当时发布移植的消息时大家就担心PS2根本无法胜任，等到后来游戏发售时果不其然，画面水平明显缩水。这当然很大程度上是因为PS2推出的时间早，所以在技术上落后于后来的主机。而从PS3开始，这种落后的状况似乎就要完全改观了。先不说基本放弃硬件性能竞争的任天堂，就连微软这回也公开承认Xbox360的性能将稍微逊色于PS3。看起来索尼在下一代主机的画面效果等方面是要打一个翻身仗了，可是主机还没有发售，一切规划都没有付诸实施，具体规格很可能会因为出于成本的考虑而再度调整。于是现在也就多了对于PS3实际性能的质疑。



↑PS3在各个展会中扮演的都是维纳斯的角色，也就是只能让你看，而不能够碰。







自报家丑，索尼在吹牛？

2005年E3展上的演示将PS3捧成了一个近乎梦幻般的超级主机，然而由于一直没有提供过游戏试玩，所以谁也没有亲自体验过新主机的强大。然而在前不久，网络上流传出一篇索尼内部开发人员自爆家丑的文章，将这台几乎神化的主机重新打入了凡间。该开发人员名为Josh Robinson，他就是E3展上某个PS3游戏的演示开发员。在这篇文章里，Josh表示了对PS3开发机的失望，据他说，原本对于PS3十分期待的他在真正得到开发机时对于其真实的配置十分失望，而在这样低端的配置下，索尼对外声称的硬件指标在开发中根本无法实现。2005年E3上的一些PS3的演示片断如果仅仅凭借着PS3目前开发机的机能绝对无法完成即时演算，那些画面最多就是CG动画。如果真是这样的话，也就是说PS3完全都是靠CG在和Xbox360的即时演算对比。并且从一个专业开发人员的角度来说，Josh认为Xbox360的开发环境更为方便。

不管这些言论是否属实，就在这一篇文章发表后不久，Josh Robinson就遭到了索尼的解雇。日前他再次接受了国外媒体的采访，并对自己的现状发表了一些感想。Josh表示，这一“泄密”事件并没有带来难以想象的负面影响，同时也正是因为这一事件的发生，使自己成为了近期业界的热门人物，他目前拥有4、5份兼职，主要工作是写程序类教学书籍，目前他已经为某刊物写了25页的玛雅与3DMAX的对比文章，还出版了3DMAX8.0的技巧教程，所以他目前的收入比以前更高。

虽然自报家丑使Josh获得了名气和丰厚的收入，但这样的结果却令人怀疑他的真实目的是否就是想要借助这件事让自己名利双收，而且如果这种动机属实的话，那么Josh的话也就未必可信了。对此，Josh表示他并不想造成这样的局面，在发布那篇文章时也没有预料到会遭到解雇，他在发表文章之前曾经询问过与其共事的两位索尼员工，并且得到了他们的认可。对于自己被解雇一事，他表示如果当时用一些赞美之词来形容PS3的话可能就不会被解雇了，但是他这么做完全是因为PS3的开发机无法实现自己的对于次世代画面的诠释。

最后Josh表示，PS3对外宣称的硬件指标其实在游戏中很难实现，这也是他对PS3失望的主要原因，但是他表示目前他对Xbox360的开发环境认识还不深，所以不能对两大平台的优劣做出太多比较。他这么做并不是针对PS3，因为倘若Xbox360同样无法实现自己对于次世代游戏的期待，那么他也会发表同样的文章进行抨击。

这一消息曝光后，不少人认为Josh Robinson这样做是因为和索尼早有矛盾，因此借机报复并从中获得好处。由于PS3目前尚未有具体的实际游戏推出，所以Josh Robinson的言论根本无从考证，并且索尼早前已经承认开发机的图形芯片因故没有按时研发成功，目前仅仅是代用品，等到一切就位后就会真正发挥出PS3的全部机能，以实现在2005年E3展上对广大玩家的承诺。

PS3开发机试玩报告

Josh的言论让索尼在公众面前颇显狼狈，于是他们在找机会为自己挽回颜面。因为眼看PS3即将于今年与全世界的玩家见面，如果在这之前不能让玩家们充满期待的话，对主机的发售是非常不利的。目前，在众多加盟开发商的技术支持下，PS3的开发机也已经基本完成了派发工作。某国外媒体更是通过内部关系来到了几个游戏开发商的游戏工作室，对游戏开发人员进行了采访，并亲自体验了一下PS3的开发机以及正在开发中的游戏。这次有了实际的游戏体验，相信结果应该是比较真实可信的了。究竟是Josh在撒谎，还是索尼真的有意隐瞒事实，马上就会真相大白了。

在媒体的采访中，一位游戏开发人员首先提到了一个大家都没有想到的问题，那就是索尼事先公布的主机外形。如果按照现在PS3的专用部件来看的话，PS3已经公布的概念机将可能体积不够大。倘若想要把已经公布了的配件全部装入的话，PS3实际的体积很有可能要增大。而PS3专用的手柄现在也还没有派发到开发人员的手中，因此开发机使用的控制器都是USB接口的PC手柄。据称，现在市面上能够买到的USB手柄都可以在PS3开发机上使用。当然，在PS3正式发售后这些USB手柄都将不能继续兼容。由于考虑到PS3手柄在按键位置设置上与PS2手柄相差不多，所以他们在开发游戏时还是以PS2手柄为标准来开发。

该开发人员还表示，由于目前BD驱动器的量产化还存在有一些问题，所以开发机目前使用硬盘作为存储器。由于硬盘的读取速度相比光盘要快上不少，所以开发商限制了硬盘的读取速度，以10倍速DVD-ROM为标准开发，模拟BD的读取速度来保证PS3游戏成品的正常读取速度。当被问及到BD的大容量优势时，该开发人员说到，目前在开发中的游戏都尚未超过原来DVD的容量，所以在PS3初期将可能出现PS2初期由CD-ROM向DVD-ROM过渡一样的情况。

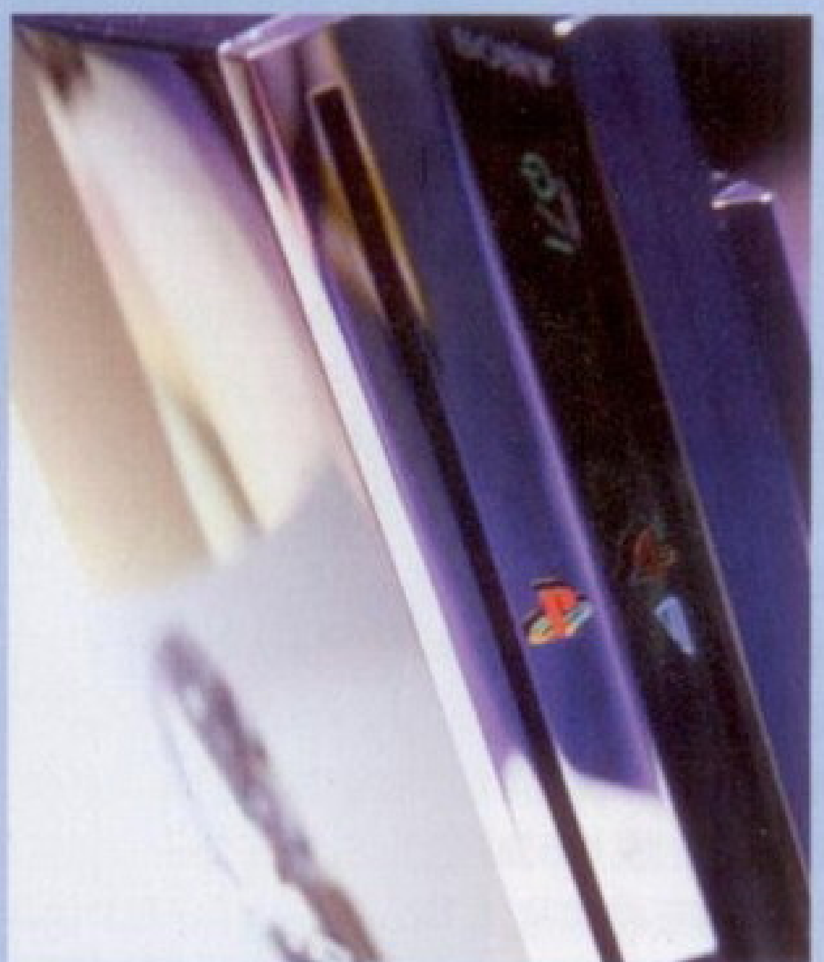
索尼曾经表示，PS3将支持现今尚未成型的1080P解析度。为此，受访的制作公司表示，1080P的解析度的确是可以实现的，但是在1080P的解析度下还要保证游戏的流畅性则会相对困难很多。为此，目前PS3的游戏都是以720P以及1080i的解析度标准来开发。不过PS3内置了解析度转换功能，在日后1080P技术成熟之后可以将720P以及1080i标准下的游戏画面以1080P的高解析度输出。

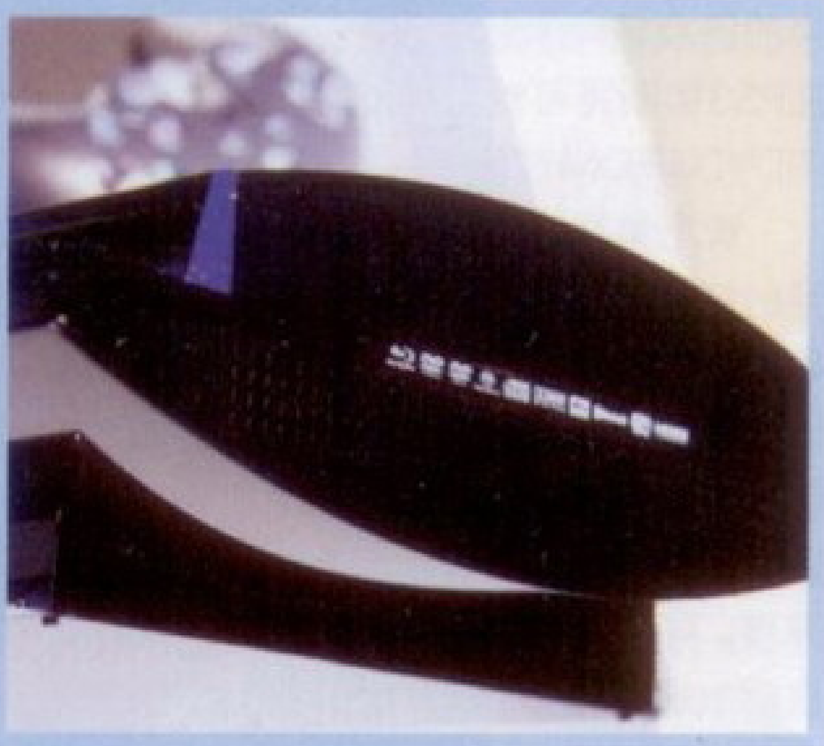
之后，该媒体记者试玩了一款正在开发中的PS3游戏。据称，这款游戏有着与《横行霸道》一样的辽阔场景，但是其画面的逼真度与《横行霸道》完全是不同级别的。该作在物理引擎、贴图质量、景深效果上都让人颇为满意。由于广大玩家目前对于次世代主机的普遍看法是PS3将比Xbox360机能强上不少，该媒体记者特地为此采访了开发人员。开发人员提到，PS3在内建特效上其实与Xbox360不相上下，如果硬是要分出个优劣的话，PS3是比Xbox360略强一些，PS3虽然能够同时输出更多的多边形并运用更多的特效，但是差距甚微，玩家不细心观察的话并不会非常明显。另外开发员还说，这两



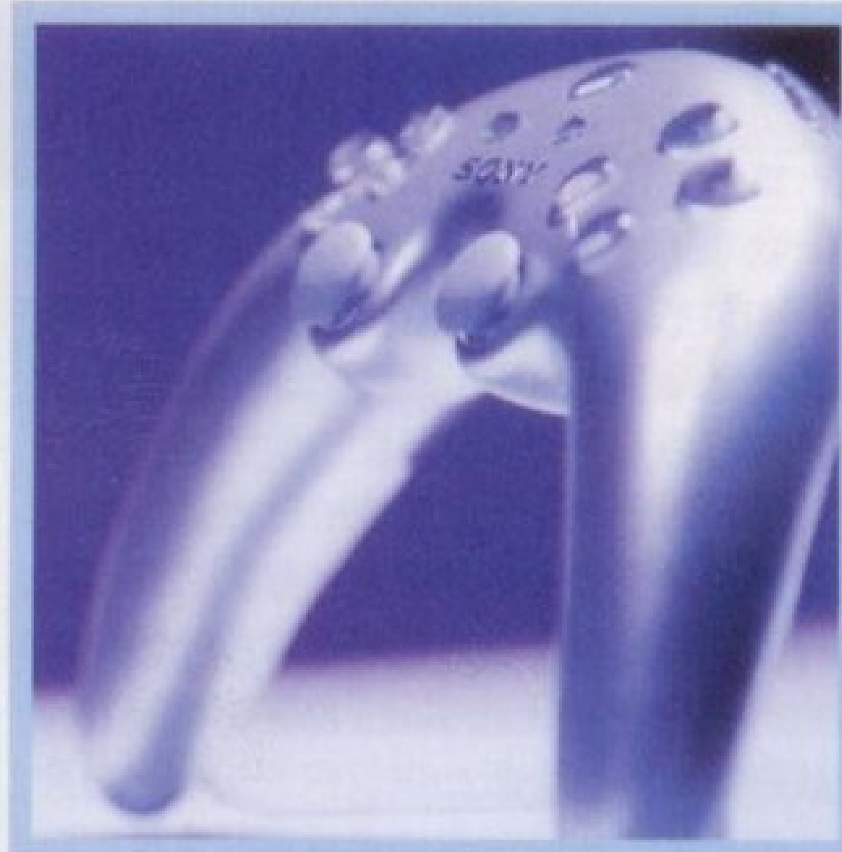
一无论在什么场合展出PS3，它都是闪光灯的焦点。但记者们可能还不知道，他们看到的并不一定是PS3的最终形态。







↑在时尚感方面，索尼绝对是流行的代言人。



←看到PS3上的无数接口，我们不难想象在未来这台主机一定会有许多超越游戏的新功能。

台主机在游戏画面上的差异以及在机能方面的优劣不会相差很多，更多关键的因素取决于开发员的水平以及开发一款作品投入的时间以及金钱。就像在同一个平台上也可能出现精品和垃圾一样。

最后，记者在这次的采访中发现，虽然目前PS3的游戏画面十分强悍，但是与去年E3展上的《杀戮地带》的演示画面还是有着很大的差距，但是要达到《合金装备4》演示的等级还是可以做到的。通过这次记者的亲身试玩以及对开发商的采访，我们终于可以对不久前Josh的言论有一个客观的评价。首先就机能来说，PS3的确是强于微软的Xbox360，只不过差距不大。那么Josh的失望也可以理解，因为终归像《杀戮地带》那样的画面还是很难实现的。另外，包括主机外形偏小和手柄尚未确定的事实，也证明了索尼在主机开发方面的确非常仓促，甚至可以理解为，为了尽量和微软缩短时间差距而放出了目的只是吸引人的不实规格。不管怎么说，Josh并没有完全在说谎是真的，下面就要看索尼如何在主机推出的时候给人们一个交待了。

PS3近期外围消息一览

前面说了PS3对于索尼的意义以及PS3的性能，这些东西听起来很远大，而且像性能部分都要等到主机实际发售之后才能论出短长。那么下面我们再来看一些实实在在的东西，包括大家关心的蓝光光盘价格、PS3主处理芯片CELL的量产等最新消息。

新力电影公布BD光碟影片价格

高分辨率蓝光光盘Blu-ray Disc（BD）的标准主导厂商，索尼旗下的新力电影娱乐公司（SPE）在日前首次公布了预定于3月在北美地区推出的蓝光光盘影片的价格。

据路透社的报道，SPE预定春季在北美地区正式推出BD影片，其批发价将定为17.95美元（约合人民币140元），与1997年DVD影片最初问世时的价格相同；强档新片的批发价则定为23.45美元（约合人民币180元），比现有强档新片DVD的价格约高出15～20%左右。

在BD于正式上市前的空档，SPE将推出DVD与UMD同捆包装的产品来因应当前的市场。自3月28日起，SPE与MGM将推出《咒怨》、《生化危机》、《卧虎藏龙》、《魔鬼终结者》等DVD+UMD的同捆包装，定价28.95美元，比一般DVD影片24.96到26.96美元的价格稍高一些，但远低于DVD与UMD（一般定价19.95美元）两者分购的价格。另外访谈中还暗示了未来推出BD与UMD同捆包装的可能性。

另据日本网站针对SPE高层所进行的专访中透露，SPE预定于BD软硬件正式上市1年内发行150部作品，首批发行的作品包括：《第五元素》、《全民情圣》、《功夫》、《生化危机 启示录》等20部作品，并预定于初夏推出双层50GB格式的《黑鹰计划》、《桂河大桥》。

虽然BD影片规格中除了传统的MPEG-2格式外，还包括H.264与VC-1等更高压缩比的新一代影像压缩技术，但SPE方面基于MPEG-2技术的成熟、设备普及与具备实时压缩能力的考虑，因此预定推出的BD影片将全面采用传统的MPEG-2格式压缩，并通过各种压缩最佳化的处理，在平均流量18Mbps、尖峰流量30Mbps以上的变动位速率（VBR）规格下，提供接近无失真程度的影像表现。

由于BD盘片的生产成本比沿用的DVD生产设备的HD-DVD高，因此外界原先预期BD影片的价格可能会非常高昂。不过本次SPE所发表的价格明显低于一般的预期，因此被视为是对下一代光盘标准争夺战中非常积极的一波攻势。不过日前HD-DVD标准主导厂商东芝也曾发表价格低于预期的499美元的HD-DVD播放机，因此双方的对峙局势仍难分上下。

IBM宣布Cell开始批量生产

IBM的一位高层管理人员近日表示，Cell处理器的生产工作已经步入量产阶段并获得巨大成功，其生产进度已经快于该公司的其它任何设备。IBM高级副总裁William Zeittler在接受报纸采访时表示，IBM已经改善了Cell处理器的产能问题，目前Cell的情况好于他们所做的任何芯片，而且比预期的进度也有所提前。

Cell的提前量产对索尼来说是个好消息，毕竟这意味着PS3在前进道路上的一个重大障碍已经扫除。当然，索尼还得小心应对nVIDIA图形芯片和蓝光光驱等关键部件的生产，否则它们带来的麻烦将和处理器一样，因为少了哪一个部件都不可能推出新主机。

不过有一点值得注意，据IBM称，他们早已能够快速批量生产Xbox360所用的Power PC处理器，而且从工艺上来说Power PC要比Cell容易应付得多。但Xbox360在北美持续短缺的情况却一直没有缓解，其原因应该是微软试图在两周内实现全球同步发售的目标不太切合实际。所以，为了保证PS3顺利发布，索尼也应该制定合理的销售策略，否则将会再次上演一机难求的局面。

SCE邀请韩国厂商加盟PS3

韩国当地时间2006年2月15日下午2点，在韩国三星洞的Grand Inticontinentel酒店里，韩国软件振兴院和SCE Worldwide Studios JAPAN Studio共同举办了支持开发PS3网络游戏项目的新闻发布会。

本次发布会主要以韩国国内开发公司和媒体为对象，向大家详细说明关于韩国软件振兴院和SCE Worldwide Studios JAPAN Studio支持开发PS3网络游戏的相关内容，以此希望韩国开发商们都能够积极参与，而到场的开发商和媒体等等对此都给予了极高的关注度。韩国软件振兴院与SCE Worldwide Studios JAPAN Studio在实施支持韩国网络游戏开发公司积极开发PS3用网络游戏的"PS3用网络游戏开发支持产业"项目。"WA Online game"对外招募具有丰富电脑网络游戏经验以及Know-how的韩国网络游戏开发商等关于PS3用的网络游戏开发策划案，通过严格、公正的审查进行筛选，获选的游戏将由SCE WWS负责向全世界销售。

次世代主机已经将网络部分放在了极其重要的位置，韩国的网络游戏在全球来说是起步最早、发展最快的，有了韩国厂商的帮助，无疑将使索尼进军网络游戏更为顺利。

索尼将推出PlayStation HUB

前不久，我们曾报道索尼有意效仿微软推出PS3的专用网络平台。而就在日前，一家国外媒体对PS3的在线服务以及专用平台推出时间做了报道。据称，索尼计划在该公司的次世代主机PS3上搭载类似于"Xbox Live"的服务功能，这一服务已经正式命名为"PlayStation HUB"。

"PlayStation HUB"与"XboxLive"的概念基本相同，"PlayStation HUB"是一个可供玩家交流的平台，提供包括了在线聊天、试玩下载、在线对战等。这些功能与XboxLive几乎相同。但是除此之外，PlayStation HUB还计划推出支持PSP的无线网络对战功能，对于一些跨平台发售的游戏也可以实现PSP玩家与PS3玩家的对战。不过登陆PlayStation HUB需要玩家用国际信用卡来注册会员。

索尼除了游戏部门外，在电影、音乐方面的地位也十分突出，因此新的网络平台自然也会为玩家带来更多的多媒体娱乐享受。索尼首席执行官霍华德·斯丁格表示，PS3和PSP要充分发挥索尼在娱乐界的资源优势，他们在PlayStation HUB中计划加入所有类型的娱乐要素，包括音乐、电影等收费下载都在新网络服务计划之中。

以前PS系主机最大的缺点就是在线游戏能力的缺乏，面对XboxLive咄咄逼人的气势，和当前网络逐渐普及的大趋势，索尼推出这样一个类似的网络平台与之对抗也是在情理之中。而且索尼因为有自己的电影和音乐公司，因而可以在提供多媒体娱乐服务部分降低成本，从而获得更多的利润，以平衡游戏软件销量被多媒体娱乐功能所抢占的部分。在这一点上，索尼比微软有着先天的优势。因此，虽然在网络对战平台上索尼是个一年级学生，但有了诸多利好因素，微软恐怕也不能小看这个对手，并且应该为稳固自己的地位做些长久的打算了。

【危言耸听】

原先索尼官方称PS3会在今年春季发售，当然，这个说法早在去年末就已经知道不太可能实现了。而后来传闻新主机将调整到9月份推出，按照目前各个零部件的生产进度来说倒是很有这个可能，只是游戏开发商们就很头痛了，因为索尼在提供开发机方面的动作实在是不怎么及时。按理说，如果在9月要与主机同步推出游戏，那么开发商们应该在6月中旬就已经完成PS3游戏的Beta版，也就是说现在至少也应该开发完成Alpha版才对。可是依照全球几家规模较大的第三方软件商目前的游戏开发进度，所有正在开发中的PS3游戏离完成Alpha版还有相当长的一段时间呢，更别说什么Beta版还要9月份最终推出了。第三方如此，也许第一方会在开发进度上稍微快一些，但即便索尼本社能够保证在9月份同步发售一些游戏，可数量能有多少？索尼总不会打算走PS2的老路，一开始就把PS3当播放机卖吧。

CONTENTS

Vol.177 2006 / 06

半月刊 每月一日/十五日出版

创刊时间1994年 定价9.8元



封面主题「搏击玫瑰XX」



电击收藏 VCD

Vol.74期内容检索

03:00	怪物猎人
06:22	无坚不裂 捉候啦3
02:24	圣剑传说4
08:40	完美黑暗ZERO
23:00	精选百分百 FF7 DC
11:00	合金装备搞笑片段最终回
04:16	金曲MV FF7 DC

STAFF

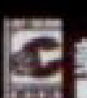
主办单位 ■ 中国电子学会
社　　长 ■ 李志武
编辑出版 ■ 《电子游戏软件》杂志社
总　　编 ■ 黄昌星
副 总 编 ■ 杨 帆
执行主编 ■ 杨柯来
责任编辑 ■ 邹中林 魏希宁 乔沛
联系地址 ■ 北京61-66信箱
邮政编码 ■ 100061
编辑电话 ■ 010-64472729-412
电子邮件 ■ vgame@public.bta.net.cn
传　　真 ■ 010-64472184
邮购电话 ■ 010-64472177　64472180
广告电话 ■ 010-64472187
广告联系 ■ 杨 帆
广告电邮 ■ adv@vgame.cn
印　　厂 ■ 北京乾沣印刷有限公司
订　　阅 ■ 全国各地邮局
国内刊号 ■ CN11-3505/TP
国际刊号 ■ ISSN 1006-5032
邮发代号 ■ 82-648
广告许可 ■ 京西工商广字0055号
法律顾问 ■ 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 ■ www.vgame.cn
官方论坛 ■ www.magiczone.cn

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

分级

游戏推荐年龄分级制度(美国/日本)

 美10岁以上
 美13岁以上
 美17岁以上
 美18岁以上
 美3岁以上
 美全年龄
 美审查预定

 日12岁以上
 日15岁以上
 日18岁以上
 日全年龄
 日审查预定

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.177

Focus on Game News

双周注目图片



PS3最近的传闻实在是不少，虽然也有很多是好消息，但大家最为关心并且索尼官方也没有否认的就是"延期"了。

台北电玩展盛大开幕 PS系列主机精彩亮相

本刊讯　2006年台北国际电玩展于2月16至20日在台北世贸一馆举办。虽然该展会不是电视游戏的专门展示，但电视游戏部分还是吸引了大量参观者，其展出内容也在整个展会中占有相当大的比重。其中，SCEH在这次展览中是最为风光的。继去年以全场最大的60个摊位面积首度参展之后，SCEH今年再度扩大了展出规模，以全场第二大的80个摊位面积参展。而继去年仿效2004年东京电玩展的模式，以14名ShowGirls与玩家面对面展出PSP之后，今年SCEH也继续模仿2005年东京电玩展的模式，于场内搭建了专门展示新一代PS3主机游戏画面的"PLAYSTATION3剧院"，这也是PS3首次在台湾省正式展出。以下我们就将为您介绍本届展会中电视游戏部分的精彩内容。



光芒夺目的SCEH展出

香港商新力计算机娱乐有限公司台北分公司（以下简称SCEH），于2006台北国际电玩展首日12:30在其展出摊位举办了盛大的开幕仪式，并正式开放本届电玩展中规模第二大的PlayStation展区，供玩家参观。开幕仪式中邀请到台湾省经济部部长何美月、工业局局长陈昭义等地方政府代表，以及EA、乐升科技等游戏厂商代表与会，SCEAsia统括兼亚洲事业统括本部本部长安田哲彦也代表SCEH致词。安田于致词中表示，今年是SCEH在台湾省成立5周年，本次SCEH的展出，是继去年台北电玩展首度之后的第二次展出。去年SCEH以PSP为主题展出了许多游戏，随着系统软件的更新，使得PSP不只是台游戏机，同时也囊括了电影、音乐、电视节目欣赏等综合娱乐功能，本次也特别展出了MS Duo记忆卡易录机，让玩家可以轻松录制电视节目在PSP上欣赏。而PSP的Wi-Fi无线上网功能，也在系统软件更新之下，提供了更为广阔的应用，包括网页浏览、影片下载等服务，希望大家都能通过广泛建置的Wi-Fi无线网络服务基地台，实际体验PSP上网功能，尝试不同的玩法，台湾省PSP专属网络服务"PSP Online Service"也预定于3月正式推出。



↑索尼展位最热闹就是神秘的PS3影像馆了。

安田表示，除了PSP的部分之外，本次的会场中同样有许多PS2的已上市或者是未上市新作展出，供玩家试玩体验。不只是既有的PS2与PSP，本次的展出中还加入了第3名成员，也就是预定2006年推出的下一代新主机PLAYSTATION3，现场特别设置了PS3的专属展示剧院，通过220英寸的1080p高分辨率大屏幕与震撼的环场音效，让台湾玩家首度体验PS3强大的影音处理功能。

在展出主题的介绍告一段落之后，安田话风一转，又再度提到了去年曾提及的盗版问题，他表示目前台湾省仍有盗版的存在，这是无可否认的事实，他认为SCEH最大的竞争对手并非其它竞争平台厂商，而是盗版与水货等问题。未来SCEH将与地方政府机关紧密合作，打击盗版，让市场回归正常状态。

在安田的致词结束后，主持人邀请担任本次开幕仪式特别来宾的知名艺人林依晨登场，一登场林依晨就与SCE吉祥物哔波猴演出了一场搞笑的PSP争夺战。林依晨表示，她自己也很喜欢PSP，因为PSP不只是可以拿来玩游戏，还可以听音乐、看影片，或者是通过无线网络跟其他人进行联机对战。至此，PS系主机的精彩展出正式拉开帷幕。

PS3在台首次公开展示

本次为PS3展出揭幕的是安田哲彦以及台湾省政府代表何美月、陈昭义，还有特别来宾林依晨。其展出内容则包括特别空运来台的PS3主机与手柄的概念模型，以及PS3剧院所播映的高分辨率游戏介绍影片，也正式在台湾大众面前亮相。本次展出的PS3主机，与2005年E3与TGS所展出的版本相同，具备白色、黑色与银色3种配色，手柄造型也相同，并且仍旧标示为"Conceptual Design(概念设计)"。



↑美丽的Showgirl构成了展会的一道风景线。

影片展出内容除了《GT赛车展望》的部分有加入先前未曾公开播映过的片段之外，其余影片基本上都是曾经播映过的内容，总长度约20分钟。虽说这些大多数曾于先前的各类电玩展中曝光，不过本次PS3剧院所呈现出来的效果，对于大多数未曾亲自参与E3发表会或是东京电玩展的台湾省玩家来说仍值得一看。由于PS3的展出颇具话题性，因此在开放入场后，就有为数众多的玩家排队等候。

安田哲彦谈PS3在台上市

在揭幕仪式结束后，安田哲彦接受了台湾省媒体的采访，针对一连串与PS3相关的议题一一答复。在访问正式开始前，安田主动对于大家最关心的PS3上市日期与价格的部分加以说明，他表示关于上市信息的部分，目前不方便透露，不过他认为不公布上市信息的做法对PS3主机的竞争力不会有多大影响。

他同时还表示，当年PS2与PSP主机的推出时程都相当紧迫，不过现在市场上已经有PS2与PSP的持续热卖，因此SCE方面并不想急着推出PS3，也不希望是因为前一代主机销售不佳，所以才赶着要推出新主机来改朝换代，而是希望能有更万全的准备之后再推出，他认为目前这段时间可视为PS3的准备期。

由于PS3所提供的功能越来越多样化，涵盖游戏、网络以及SONY一贯擅长的影音家电等领域，但玩家的娱乐时间与花费有限，对于如何有效吸引非玩家群的加入，以及多样化的功能是否有可能瓜分了游戏软件的销售等疑问，安田表示，许多人常因为SCE是隶属于SONY集团旗下，而将SONY的家电品牌与SCE混为一谈，但SCE是专注于游戏发展的，有自己的特色，因此并不适合混为一谈。

以往PS与PS2等主机的功能较单纯，所能涵盖的范围也有限，例如线上游戏领域就是难以涵盖的部分。如今PS3具备多样化的功能，虽然可能会瓜分既有的游戏市场，但也能吸引更多原本不属于游戏玩家的使用者加入。SCE方面虽然也会担心功能多样化造成游戏销售的减少，不过多样化的功能同样也能创造多样化的收益，虽然游戏的销售可能减少，但仍可通过诸如网络等服务来回收。

对于PSP在台湾省的软硬件销售状况，安田表示，目前台湾省约推出了55款左右的PSP游戏，约有2成是中文化的作品，平均每个月1款。至于实际的销售数字来说，目前SCE方面并没有单独针对台湾省进行统计，只针对全亚洲，因为这个区域的水货流通相当兴盛，所以不适合独立统计，SCE方面是估计港台两地约占全亚洲软硬件销售的10%左右。安田表示，台湾地区的PSP主机上市时间比日本地区晚半年左右，期间不知道已有多少的水货流入台湾，难免会影响到台湾专用机的销售量。因此在PS3主机的上市方面，SCE倾向以同步在台上市的方式来避免水货的影响，不过一切的上市计划仍有待后续确认。

PS2与PSP交相辉映

除了以独立的PS3剧院之外，SCEH主摊位的展出重点仍是以目前持续热卖的PS2与PSP游戏为主，共设置了80台展示机台，展出16款PS2游戏与19款PSP游戏。



在PS2游戏的展出方面，本次除了提供多款已上市的作品，也包括多款未上市的注目大作，诸如：《皇牌空战零 贝尔卡战争》、《战国无双2》、《黑煞》、《机动战士高达 宇宙世纪精华集》、《格斗之王 极限冲击2》等。此外还包括多款近期上市的中文化游戏，有：《死魂曲2》、《玫瑰法则》、《摩托TT》等。而令许多玩家期盼已久，并即将于3月推出的SQUARE ENIX超大作《最终幻想XII》在现场也展出了最新的宣传影片。

相较于PS2单纯的游戏试玩展出，PSP的展出则更为多样化，不只是提供大量的新作游戏试玩，也展示了即将于3月正式上线的专属网络服务"PSP Online Service"与专属网站"P. Walker"，以及索尼首度在台湾省提供的"PlayStation Spot"无线网络试玩下载服务，并于现场提供系统的更新。

在PSP游戏的展出方面，本次提供了众多未上市新作的试玩，包括预定同步推出中文版的《刃舞者 千年约定》、画风温馨的《LocoRoco》、台湾乐升科技与NAMCO合作开发的《赏金猎犬》，以及原创奇幻角色扮演游戏《怪兽王国 晶石召唤师》等。玩家除了可试玩现场所提供的游戏，还可以携带自己的PSP主机，通过"PlayStation Spot"服务来下载《LocoRoco》、《捉猴学园2》、《NAMCO博物馆Vol.2》、《携带岛屿掌中渡假村》这4款游戏的试玩版。

另外，现场也展出了SCEH与So-net合作，预定3月21日正式推出的PSP专属网络服务"PSP Online Service"，只要使用特制的NUD（Network Utility Disc）光盘，通过Wi-Fi无线上网，即可进入专属服务网站"P. Walker"，在线上实时下载各种最新的电影预告片、音乐、卡通动画、漫画来欣赏。目前"P. Walker"网站上已提供包括《冰河世纪2》、《决战异世界2》、《达芬奇密码》、《机动战士Z高达》、《柯南》、《钢之炼金术师》等预告片，还有周杰伦、王力宏等歌手的最新专辑。

电玩快打现身SCEH舞台

18日是本届2006台北电玩展的首个假日展出，现场人潮明显比前两日多，各大游戏厂商也看准了周末旺盛的人气，无不卯足全力举办各种宣传活动，吸引众多参观玩家的目光。SCEH在周末也安排了许多的重点活动，除了例行的游戏介绍之外，并邀请台湾省当地的知名电玩节目"电玩快打"于现场录制特别节目。

本次SCEH由于首度在台展出备受瞩目的PS3，以及当红的PSP与PS2，因此成为台北电玩展中最受电视游戏玩家关注的展出厂商之一，知名电玩节目"电玩快打"也与SCEH合作，在现场玩家进行互动游戏。节目中，主持人欧弟与小娴以SCEH所推出的《摩托TT》中文版为活动主轴，并邀请玩家上台，与主持人进行有奖比赛活动。电玩功力深厚的欧弟，除了指导上台玩家如何操作之外，游戏中也顺畅地驾驭了游戏里的顶尖车种，遥遥领先对手。由于欧弟功力太强，为了不让现场玩家空手而归，因此下一场比赛就换小娴上场，对这款游戏一窍不通的小娴，被一旁的欧弟戏称是在开除草机，最后只能眼睁睁看着对手一个个通过终点。

在舞台活动结束后，欧弟与小娴也参观了本次电玩展中最受瞩目的PS3剧院，与现场玩家一同欣赏PS3的游戏影片展出，最后以访问现场玩家对于PS3展出影片内容的感想结束了本次节目的录制。



↑"电玩快打"在台湾省的号召力在现场可见一斑。

《摩托TT》决赛火爆现场

结束了《太鼓达人》的比赛后，SCEH又于第二天举办了《摩托TT》的决赛，由8名初赛晋级的选手，角逐TT摩托车神的宝座，优胜者更能获得YAMAHA特制改装摩托车的大奖。

有了大奖的激励，这项比赛的过程显得非常激烈，晋级的前8强选手都有相当的实力，因此在比赛时无不全神贯注，深怕任何一个闪失而丧失夺冠的机会。晋级的选手中，有几位在去年台北电玩展《GT赛车4》比赛中也曾经晋级决赛，因此相当眼熟。

赛程进入前4强、冠亚军争夺战后，又更为激烈，最后由亓威翔夺得本次"YAMAHA Tourist Trophy Cup"比赛的冠军，前3名的选手也都是出自专门钻研赛车游戏的网络车队"Team GT PRO"，赛前都接受过创办人兼领队的魔鬼特训，果然一举包办本次TT比赛冠亚季军的奖项。

太鼓达人的搞笑选拔赛



SCEH除了在展会上宣传自己的产品，还举办了一些非常有意思的比赛。他们在18号的一个重头戏就是去年也曾经举办过的《太鼓达人》搞笑选拔赛。该比赛不单单只是比《太鼓达人》的游戏功力，更重要的是参赛者的装扮以及临场的搞笑演出，因此参赛各队的打扮可说是千奇百怪。

在主持人揭开序幕之后，随即邀请本次比赛评审上台，分别为SCEH展场的美丽ShowGirl代表、活跃于台湾省的日本搞笑艺人葛西健二，以及日本NAMCO代表等3人。葛西健二一出场便展现其搞笑功力，不但装扮喜感十足，还与主持人一搭一唱，表演幽默风趣。

本次参赛的队伍共有6队。其中首先登台的，是去年也曾经参赛，并获得冠军的宝岛少年队，成员也与去年相同，宝岛少年主编"电浆姬（机）"更牺牲色相，反串面貌狰狞的水手服少女，并以马桶刷充当鼓棒，与正牌的水手服美少女漫画家朝舞一同上场演出。过程中除了美少女之间的钩心斗角拳打脚踢之外，还大爆对方的零分考卷，并以情书来贿赂评审，相当逗趣。而剩下的5队选手也都拿出了各自的看家本领，他们的幽默表演博得了台下观众的阵阵欢呼。

六队都完成表演与比赛后，评委们开始统计分数。这时，主持人又把葛西健二给请了出来，亲自上场打太鼓，而葛西健二正好借此表演了各种搞笑的打鼓方法，替现场增加了不少笑料。

爱胜展出多款SEGA大作

SEGA在台湾省的总代理爱胜游戏，于本次的2006台北国际电玩展中，展出了一系列代理的SEGA游戏大作，并以即将发行的PSP竞速赛车游戏《头文字D》为主题，举办了一系列的现场比赛活动。



爱胜游戏本次的展出共分为两个部分，其中之一是与普雷伊共同设立的游戏贩售区与爱胜SEGA活动舞台摊位，另一部分是设立于"2006台北数字游戏大赛"活动摊位的爱胜SEGA游戏体验区。活动舞台区是以PSP《头文字D》为主题的赠奖活动以及比赛为主，活动由打扮火辣的爱胜ShowGirl主持，将送出各种SEGA的精美礼品，包括"头文字D"的VCD、挂饰等赠品。

而在数字游戏大赛摊位的试玩区，爱胜游戏展出了PSP与PS2平台的多款游戏，PSP方面包括本次主题的竞速赛车游戏《头文字D》、运动游戏《VR网球 新世代》与格斗游戏《罪恶工具》，并将游戏画面输出到宽屏幕电视上，让玩家可以通过大尺寸电视来试玩PSP游戏。在PS2方面，包括动作游戏《暗影刺猬》与竞速赛车游戏《SEGA拉力2006》等。

大牌EA的低调参展

EA于本次的2006台北国际电玩展中虽然没有自行设置展出摊位，不过仍与主办单位合作，于"2006台北数字游戏大赛"的活动摊位中提供了多款近期游戏的试玩，并展出了先前未曾公布过的PSP中文版《洛克人洛克人》。本次EA所提供试玩的游戏，还包括自家制作的PS2体育游戏《NBA Live 06》、新形态第一人称射击游戏《黑煞》，以及代理CAPCOM制作的PS2动作冒险游戏《新鬼武者》与PSP动作游戏《洛克人洛克人》。

在EA自社游戏方面，最受瞩目的就是由Criterion Games所制作的新形态FPS《黑煞》。本游戏可说是打破了近来FPS流行的隐密行动模式，而直接以强大的火力来进行破坏从而获取快感。在这款游戏中，玩家不只能够射杀敌人，还能够破坏周围的物体，例如招牌、墙壁、雕像、门、天花板和窗户等，借以袭击、惊吓、重伤或杀死敌人，并造成毁灭性的结果。

本次于现场提供试玩的《黑煞》，是预定3月3日在台湾省上市的PS2版，虽然PS2是已经推出将近6年的机种，比不上最新的PC或新一代主机，但Criterion Games仍通过其研发的新版跨平台中介开发软件"Render Ware"，在PS2上展现出不亚于新一代游戏的精采视觉效果。

而除了《黑煞》的试玩展示，本次EA带来的最吸引人的作品就是未曾公布过的中文版PSP《洛克人洛克人》，该作预定3月2日上市。由于该展示摆设的地点位于试玩区角落，很不显眼，因此很容易被忽略。对这款经典的PSP复刻作品的中文版有兴趣的玩家，到时可以感受到这个既亲切又新鲜的游戏了。



↑EA在本次展会上虽然没有自己的摊位，但并且自身的号召力依然得到了不少关注。

2月8日

●微软公布了将于3月16日与台湾省版Xbox360同步发行的19款游戏阵容。(详细报道请见右侧上方)

●Activision于日前表示将在一年之内推出3款PS3以及1款革命的首发软件。该公司预计在2006年4月至2007年3月之间完成这一目标，其间还将推出4款Xbox360和5款PSP游戏。不过游戏的具体内容还没有公开。

●PSP超大作《怪物猎人P》全球出货量突破50万套。《怪物猎人P》是PSP上制作最为精良的作品之一，发售以来一直颇受好评。据CAPCOM官方统计，该作的累计出货数已于2006年2月8日正式突破50万套。

2月10日

●日前,任天堂官方终于公布了“Nintendo DS Lite”的详细情报，以及随主机捆绑发售的相关配件。(详细报道请见右侧下方)

●为扭转销售颓势,三款Xbox360软件半价销售。著名购物网站Amazon的日本站点日前开始了对Xbox360游戏减价销售，希望以此促进软件销量。目前《死或生4》特典版、《山脊赛车6》、《全民派对》这三款游戏首先被贴上了半价销售的标签。

●日前，SCE宣布将要推出由《ICO》改编而成的电影。《ICO》这款游戏在国内外的销量累计有65万套，还算是比较受欢迎。本次SCE对拍摄电影版投资了15亿日元，在游戏改编电影史上也是史无前例的大手笔，目前本次电影化刚刚定案，对于男女主角的选择即将开始。

2月14日

●台湾省台北市Xbox360旗舰体验馆的电玩主题活动于2月中旬开始举办。(详细报道请见右侧中部)

●Xbox360主机缺货状况将可于近期内得到缓解。微软娱乐事业副总裁Peter Moore，于日前在美国拉斯维加斯举行的开发者讨论会中表示，在未来4到6周之内，Xbox360的缺货状况将会出现好转。

●近日，知名调查组织NPD Funworld发布了美国地区一月份游戏销售分析数据。数据指出：全美各大主机的软件总销售额为3亿5千7百万美元，与去年同期相比下降了5%。游戏销售量也下降了11%，在今年的前5个月里,软件销售可能会面临两位数的下跌，直到PS3和革命发售。

2月15日

●SEGA宣布,PS2版《梦幻之星 宇宙》再度延期。知名科幻角色扮演游戏最新作《梦幻之星 宇宙》最初预定于2月16日推出，其后宣布将延期至3月30日发行，本次则是第二次宣布延期，目前时间仅定为2006年内发行。并且《梦幻之星 宇宙》也预定同步推出PC版，定价均为7140日元（含税）。



●据任天堂公布的最新数据，日本NDS销售量已经突破600万台，并将推出电视卡与专门的浏览器。(详细报道请见右侧下方)

●CESA最近发表了2006年东京电玩展的举办内容概要。(详细报道请见右侧上方)

特报 日本专讯 CESA公布今年TGS内容 游戏颁奖改为展会项目

本刊讯　日本计算机娱乐供货商协会（CESA）于2月15日在东京举办发表会，正式公布了2006年东京电玩展的举办概要。

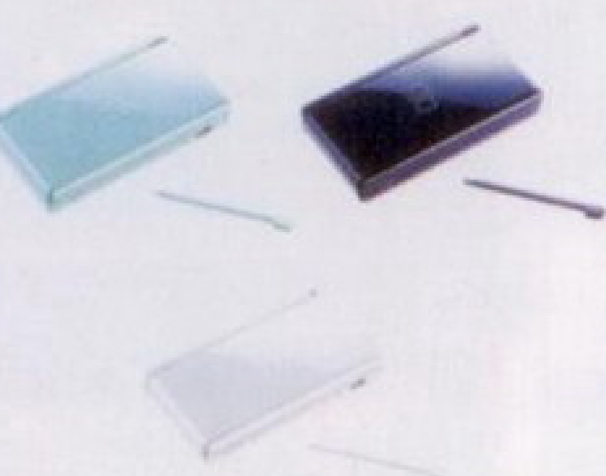


东京电玩展今年已经迈入第10个年头了，本届预定9月22至24日在日本千叶幕张展览场举办，22日为针对相关业者与媒体的开放日，23、24两天则是开放给一般民众购票入场的一般公开日。展出规模为1500个摊位，3日合计入场参观人数目标为16万人。

继去年设置了儿童专门展示区之后，今年的东京电玩展将强化这一主题。包括去年特别设置的手机内容展示区，今年也将更为强化，并将积极鼓励网络游戏的参展。另外，以往通常于东京电玩展活动结束后1个月举办的“CESA GAME AWARD”游戏评选颁奖活动，今年也改于东京电玩展现场的活动舞台举办。

硬件 日本专讯 DSL相关细节完全公开 电池续航能力令人满意

本刊讯　NDS Lite一经公布便获得了很高的关注，然而在消息发布后的十多天里，任天堂从未对这台改良型NDS的细节情况加以任何说明。直到日前，任天堂官方终于再次公布了“Nintendo DS Lite”的相关情报，并公开了随主机捆绑发售的配件信息。



本次NDS Lite在首发时将有3种颜色供玩家选择，这三种颜色分别为“水晶白”，“冰爽蓝”以及“珐琅蓝”，这三种配色都非常时尚，说明NDS Lite本次的消费者定位就是喜欢追逐流行的年轻人。3月2日即将发售的NDS Lite购买套装中将包含有NDS Lite主机一台，专用充电器一台，触摸笔2支，GBA插槽填补保护盖一个以及挂绳一根。其中NDS Lite专用充电器，线长1.9米，形状大小与GBM等类似；NDS Lite专用触摸笔，比原来NDS的长1cm，直径也粗了1mm，使用起来更为舒服便利；GBA插槽的填补保护盖，颜色与主机相同，作用就是当不插入GBA卡时防止主机进灰。NDS Lite专用挂绳则采用皮质材料，颜色与主机相同。

由于NDS Lite比原版的NDS薄了许多，因此NDS Lite的电池也不能避免的要比NDS原版的体型小一些，为此不少玩家对NDS Lite的电池续航能力颇为担心。为了消除人们的疑虑，任天堂也一并公布了NDS Lite的续航能力，令人欣慰的是NDS Lite的续航能力比原来的NDS还要出色。

本次NDS Lite的屏幕共可以提供4级亮度的调节，当亮度调到最低，新主机可以连续使用最多19个小时。而原来的NDS在一般情况下的续航能力是6到10个小时，相比之下，NDS Lite的续航能力还是强出不少。



特报 国内专讯 台版Xbox360即将上市 19款游戏软件同步发行

本刊讯　台湾微软近日正式公布了即将于3月16日与台湾省版Xbox360主机同步发行的游戏软件阵容，不同于美日两地的是，本次随机软件总数达到了近20款之多。

Xbox360主机自2005年11月底于北美地区推出之后，便受到许多玩家的关注，台湾微软也于日前正式发表，将于3月16日在台湾省推出Xbox360。在台湾省Xbox360首发的游戏阵容中，将包含多款中文化作品，其中有：《大都会赛车3》、《妖精公主》、《完美黑暗》、《死或生4》、《NBA Live 06》、《极品飞车最高通缉》，此外还有许多日式风格的热门游戏。除了以上随机的19款游戏之外,紧接着将陆续在台湾省发行的游戏还包括《九十九夜》、《FIFA2006》,《上古卷轴4》、《炽焰帝国》、《戏谷麻将馆》等等。预计在2006年6月底前，台湾省将会推出50款以上360游戏。

目前，台湾省版Xbox360的标准版零售价定为新台币12980元，核心系统零售价为新台币9980元，各款游戏估计零售价为1390元。

特报 国内专讯 台北市360体验馆开张 每周末将举办电玩赛事

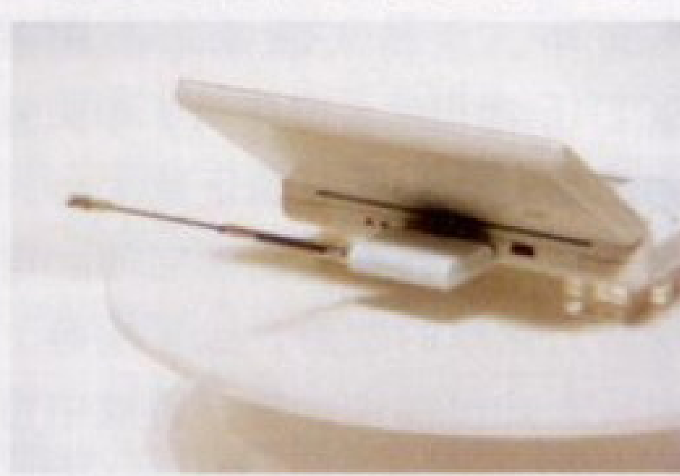
本刊讯　台湾微软日前发表，在台北市K-Mall文魁数字时尚馆3楼所设立的“Xbox360旗舰体验馆”，于2月中旬起每周末都将推出各种Xbox360电玩主题的比赛活动，邀请所有玩家共襄盛举。

Xbox360旗舰体验馆是台湾微软特别针对即将于3月16日在台湾省上市的Xbox360所设立的主题展示区，内部陈设有多台Xbox360专用体验机台，以及家庭剧院式的试玩体验区，让玩家试玩即将上市的多款Xbox360游戏。Xbox360旗舰体验馆预定于2月18日登场的活动为“赛车周”竞赛，现场将展出在Xbox360平台上备受期待的各类赛车游戏，包含微软的《大都会赛车3》中英文合版、EA《极品飞车 最高通缉》中英文合版、《火爆狂飙 复仇》等游戏。

后续Xbox360旗舰体验馆每周都将规划不同的游戏主题，如:动作周、格斗周、运动周、亲子周等,并于每周末举办相关的游戏竞赛活动。Xbox360旗舰体验馆的开放时间为:1月21日到3月12日的11:00至22:00。

特报 日本专讯 任天堂发布NDS新销量 外围周边产品又添新军

本刊讯　任天堂于2月15日在东京举办了“Nintendo DS Conference! 2006春”发表会，会中任天堂社长岩田聪除了发表日本地区NDS软硬件的销售成绩之外，并宣布将推出供NDS的数字电视卡与浏览器等产品。



继去年底发表日本地区NDS主机累计销售量突破500万台之后，本次任天堂社长岩田聪又再度发表日本地区NDS主机累计销售量已于2月正式突破600万台，预定于2006年内在日本地区达成1000万台的累计销售量。除了主机优异的销售之外，NDS游戏累计销售量也于去年12月至今的短短10周内，由900万套攀升至加倍的1800万套，呈现爆发性的成长。

随后，岩田聪发表了两项扩充NDS功能的软硬件外围产品，分别为NDS网络浏览器软件“NDS浏览器”与电视接收卡“DS地上波数字广播接收卡”。“NDS浏览器”是任天堂与Opera Software共同开发的网页浏览器软件，将提供给玩家网页浏览时更为便利的操作输入。“DS地上波数字广播接收卡”则能提供NDS接收与播放日本地区数字电视广播的功能。

2月17日

●日前Eidos公布了《古墓丽影》系列的最新形象代言人。本次的代言人不再是大名鼎鼎的安吉丽娜·茱莉，而是起用了一名新人，来自伦敦的20岁姑娘Karima Adebibe。（详细报道请见右侧中部）

●神游于2月份连续推出三款新游戏，并发布将于近期同步推出NDS Lite。（详细报道请见右侧上方）

2月21日

●台湾微软公司于20日举办了新春媒体招待会，席间谈到许多关于Xbox360未来的动向。（详细报道请见右侧下方）

●世嘉在东京举办了“优子之爱的亲手料理派对”活动。该活动是2005年12月23日到2006年1月22日期间实施的冬季宣传活动的延续，在活动中，形象清纯可爱的小仓优子以世嘉第三代街机形象代言人的身份亲自下厨，让参加者大饱口福。



↑小仓优子的清纯风格实在很难和激烈的街机游戏联系到一起，不过借助她的人气或许真能给世嘉带来好运。

●CAPCOM日前宣布，截至自2月17日，《怪物猎人2》的出货量已经达到了50万套。原来外界对本作的预期出货量普遍为3日内30万，而现在却远远超过这一目标，本作将很有可能突破百万销量。

●据港台媒体报道，索尼计划在今年下半年推出一款以NAND闪存做存储的PSP。索尼闪存版的PSP将使用8GB的NAND闪存，而该闪存将由韩国三星电子负责提供。

2月22日

●HORI推出了一款Xbox360专用的连射手柄。日前，游戏外围制造商HORI发表于2月24日在日本地区推出的这款“HORI PAD EXTURBO”采用深蓝色配色，具备标准Xbox360手柄的所有功能，此外还加入可调式连射功能，可个别针对A、B、X、Y等4个按钮，设定每秒13次或每秒26次的连射。该产品定价3675日元（含税）。



●NAMCO发表即将于PSP上推出3D格斗游戏《铁拳》的系列最新作《铁拳5 暗黑复苏》。（详细报道请见右侧下方）

2月23日

●NDS Lite的出货已经准备就绪，NDS在日本地区脱销的现象将于近期得到缓解。另外，岩田聪表示今年9月将逐步停产原来机型的NDS，而海外版NDS Lite最迟在2006年9月之前正式推出。

●索尼日前表示，仍计划在今年春季推出PS3，但如果技术细节无法定案，推出时间可能会延后。据美林分析师称，PS3的初步成本可能为900美元。其上市可能要延迟6至12个月。不过多数分析师目前预期索尼将在夏季于日本推出PS3，而美国市场则将在感恩节前推出。欧洲可能要等到明年初。总之PS3延期的结果已经基本可以确定了。

●本刊《游戏批评》春季号杂志将于3月8日正式上市。（详细报道请见右侧中部）

特报 国内专讯 神游近期奉献大手笔 新作及DSL惊喜连连

本刊讯　继2月14日神游发布了第三款DS游戏《摸摸耀西》后不到10天，本刊再次获得一手官方信息，又有两款行货GBA游戏——《密特罗德 融合》与《耀西岛》即将上市，并定为3月2日与日版DS lite同日发售。

继之前六款行货DS和GBA游戏后，神游公司首次在一个月内连续发布三款新游戏，尽管国内市场上充斥着盗版和烧录等各种不利因素，神游公司依然持续推出一款款高质量的新软件，其力度的明显加大也显示出神游不一般的野心。

除以上消息外，神游还有更大的惊喜带给大家，那就是DS Lite。自从任天堂NDS改良版将于3月上市的消息公布以来，有关于神游方面何时放出行货的消息就沸沸扬扬众说不一。近日据任天堂大陆工厂消息确认，iQue DSL生产计划已经拟定，第一批行货将在近期推出，颜色也将与日版看齐，会有浅蓝、粉白、深蓝三款。

消息进一步透露，由于全球产能分配，神游此批货量将不会很大，估计是为了抵抗水货所作的战略考虑，只求最快的上市速度，而非较大的出货量。而最近我们就DSL一事和神游市场部人员聊天时发现，虽然对方对何时发布三缄其口，但是从其口气听出，公司十分重视DSL的上市工作。更有坊间消息认为，神游前不久推出了较为女性化的《摸摸耀西 云中漫步》就是为了配合DSL的发布，因为不论从游戏形象还是难易程度来说，这款游戏配上粉蓝色的DSL绝对会迷倒一片女性玩家。从以上种种迹象表明，神游发布DSL已经是箭在弦上的事情了。而首次全色系的发布，满足了玩家对个性色彩的偏好，也显得神游非常有诚意。

而各位玩家最为关心的价格，据分析，鉴于目前SP和DS行货价格均已经低于水货价格，相信神游会继续执行这一体系，为DSL定出一个具有市场竞争力的价格。





特报 美国专讯 古墓丽影重振雄风 劳拉更换性感代言

本刊讯　提起《古墓丽影》中的劳拉，人们自然会想到在电影中两度出演该角色的安吉丽娜·茱莉。不过现在这一系列逐渐开始走下坡路已经成为了不争的事实，日前，Eidos为了挽回《古墓丽影》这块金字招牌，特意更换了游戏制作小组，并且还公布了该系列的最新形象代言人，本次的代言人不再是大名鼎鼎的安吉丽娜·茱莉，而是起用了一名新人，一位来自伦敦年仅20岁的Karima Adebibe。



↑这位新劳拉在性感上远胜前者。

Karima Adebibe是在Eidos举办的劳拉形象代言人选拔赛中，凭借着自己与劳拉的相似之处脱颖而出的。为了做好代言工作，Karima将接受英国空军特种部队的培训，内容包括徒手格斗以及一些枪械的使用。甚至对于游戏中劳拉擅长的考古学上也要有一些了解。

《古墓丽影 传奇》具体发售日为Xbox360版2006年第二季度，PS2、Xbox、PC版2006年4月，PSP 版2006年4月11日。

特报 国内专讯 《游戏批评》隆重复出 专业打造国内第一权威

本刊讯　由本刊制作的业界评论分析志《游戏批评》曾因故停刊了一段时间，相信有不少该杂志的忠实读者都感到十分惋惜。现在我们有好消息要告诉大家：全新《游戏批评》春季号即将于3月8日隆重上市，内容评论依旧独到、犀利，并将随刊附送“FF管弦音乐会2005”的音乐CD，有兴趣的读者千万不要错过。

本次预定推出的《游戏批评》首次尝试将原来的期号改为例如“春季号”、“夏季号”的分类，一年共出版4期。新版《游戏批评》的内容将比原来更加充实而富于可阅读性。另外，本次《游戏批评》春季号定价12元，先前以旧版原价邮购第19期《游戏批评》的读者，我们将无视新版差价，仍以原价送出最新版的《游戏批评》杂志，以答谢大家对本刊的支持。



《游戏批评》春季号现在已经开始接受邮购预定，邮购地址为：北京东区安外邮局75信箱，邮编：100011，联系电话：010-64472177或64472180，邮资免取。希望第一时间得到这本杂志的读者，现在就开始行动吧。

特报 国内专讯 丸山去职影响甚微 台版360供货吃紧

本刊讯　鉴于Xbox360很快就会在我国台湾省上市，台湾微软于20日特别举办了新春媒体招待会，负责台湾省Xbox软硬件相关业务的娱乐暨装置事业处协理周文英也出席了这次大会，席间谈到许多关于Xbox360在台湾省的未来动向。

话题首先是许多玩家所关心的，日前日本Xbox事业本部长丸山嘉浩去职一事，是否会影响原定的日本Xbox360游戏中文化计划。对此周文英表示，相关的中文化计划不会因为人事的异动而有所改变。而针对3月16日Xbox360正式推出之后的发展重点部分，目前微软除了着重于首发的20余款游戏的宣传推广之外，更注重于后续软件的不断更新。

对于台湾省Xbox360首发的主机供货数量方面，周文英表示目前Xbox360主机在欧美地区供货吃紧，还无法确定台湾省首批供应的主机会有多少台。不过他们将会准备各种赠品给参与首发的玩家。

软件 日本专讯 铁拳新作首先移植掌机 PS2版本推出悬而未决

本刊讯　NAMCO于日前发表，将于PSP上推出3D格斗游戏系列的最新作《铁拳5 暗黑复苏》。而至于人们翘首以盼的PS2版则没有任何消息。

《铁拳5 暗黑复苏》是NAMCO街机招牌3D格斗游戏最新作《铁拳5》的强化版，包括既有角色的招式判定修正与新增，新角色的加入，以及场地与角色外观装扮道具种类的大幅增加等等。本次预定于PSP上推出的《暗黑复苏》首次以街机版为基础直接移植，预定收录30名以上的角色，呈现出近似于街机的画面水准。



除了移植部分之外，PSP版还将加入众多新要素，包括原创的片头动画、游戏模式与迷你游戏等内容，角色装扮自定的功能也将加以改良强化，并可通过Wi-Fi进行无线网络对战。PSP《铁拳5 暗黑复苏》预定2006年夏季推出，售价未定。

从丸山转职解读微软的日本市场战略

尽管有消息称丸山嘉浩的调职，“在微软内部也没有任何预兆”，但在2006年新年到来之前，恐怕业界的很多人都已经预见到了这样的结局。

微软游戏主机有史以来最惨淡的发售日成绩，不但给了日本市场总负责丸山嘉浩一记响亮的耳光，同时还严重影响了微软全球的铺货计划。同时Xbox360主机在日的极度疲软，也让索尼长吁一口气，获得了必要的喘息机会。在这种情况下，丸山被调职而不是被直接炒了鱿鱼，已经是微软很给面子的做法了。

“对于Xbox360，微软已经制定了一整套方案以确保胜利。”就在360日版发售前一周，丸山还信心满满地对日本媒体这样说道。他同时还表示，自己对Xbox360在日本的发售很有信心，因为“自己从一开始就介入了360的计划之中”，甚至说出“Xbox在日本失败正是由于自己介入太晚”这样自傲的话来。也许当时他丝毫没有想到，七天之后展现在他和Peter Moore面前将会是怎样一幅可怜的画面，他更没预料到，在日本这个如此喜欢排队国度，在新宿，居然会出现游戏主机首发时记者比购买者还要多的窘迫场面。精心准备了800多天换来这样的结果，恐怕比受到盖茨的当面呵斥还要令人羞愧，如果丸山武士道精神过量的话，说不定真的会来一个剖腹谢罪。



一被业界视为第二位替罪羔羊的丸山嘉浩，其前任大浦博久同样是因为日本魔盒的窘迫而在三年前卸任。



↑这次握手对于丸山而言是信任，但更是责任。

丸山嘉浩在日本游戏业中颇有人缘，而Moore也正是因为这一点才把他招至麾下。在加盟微软之前，丸山嘉浩是Square美国的首席运营官(COO)兼上级副社长，与Square元老关系非常密切。微软很清楚：现在日本第三方游戏商的主力就是Square Enix，大多数开发商也以SE马头是瞻。搞定SE，日本的半壁江山便可纳入囊中，而丸山正是实施这一策略的最佳人选。

微软是这么想的，丸山也确实是这么做的，但成绩却并不让人满意。他的游说虽然笼络到了水口哲也、版口博信这样的名人，但离微软的要求相差甚远。而Square Enix以暧昧的态度扔出一个半新不旧的FFXI，充满了敷衍的色彩，让人一眼便看出其对360的不屑一顾（解读SE的做法，其潜台词就是：看在丸山的面子上就给你这个吧，要不还什么都没有呢！）。实际上，水口哲也虽有才气，但他的作品大多叫好不叫座，对新主机的推动力恐怕要比“MS”还要“Micro”，而版口博信+鸟山明并且纠集一批Square旧部与老东家叫板，看似阵容豪华，却进度缓慢，无法在360发售时起到任何强心剂的作用，何况以日本游戏业的现状，一个新品牌究竟能有多大的号召力仍然还是一个未知数。俗话说，远水救不了近渴，微软在此时此刻，需要的是来自SE这种公司实实在在的援手和表态，而不是谁也看不清说不准的“未来”和“可能”，而恰恰是在这个方面，丸山没有出色的表现——或者说，没有让微软满意的表现。

从另一个角度来看，也许丸山本来就并不指望能够在一日之间便打倒索尼，获得日本战役的成功。他之前的忙忙碌碌，或许正是在为Xbox360的未来打下基础。无论这台主机首发的战绩如何，360在日本各厂商中的认知度和评价，已经远比Xbox时代要高得多。虽说其中仍然有很大一部分原因是微软抛出的大笔红包所致，但也有不少厂商表现出了主动和比以往更为积极的态度。蓄力后发，也许正是丸山当初所期待的场面。

不过这无论如何不能与微软的全球计划相匹配，盖茨之所以决定在2005年年末发售一台强调平衡而不是高性能的主机，其目的就是希望能抢在索尼之前达到全球1000万台的铺货量，以站稳脚跟。这种市场策略需要的是疯狂的推广和出货，而不是软刀子杀人般的细水长流。更何况，首发不佳将会严重打击日本厂商的信心，那“后手”恐怕等不到拿出来便已经被砍断了。

和Peter Moore相比，丸山嘉浩可以说是完全不同的两路人。曾经把Sega Of America搞到完蛋的Peter在业界是一个毁誉参半的人物，有着Big Mouth的美誉。但无可否认的是，Peter在概念炒作方面有着非凡天份，只要给他足够的金钱，Moore确实有机会创造奇迹：Halo就是一个典型例子，这个品牌可以说就是活生生被他制造出来的（当然，Halo本身质量不俗），而把一个阉割版Halo2卖到如此辉煌成绩更是让他在微软站稳了脚跟。像他这样的人，自然很难接受丸山嘉浩这种不求“大吹大擂”，只望“潜移默化”式的推广方式。甚至我们可以相信，如果换了由Peter来负责日版Xbox360首发的话，我们一定会看到一个被包装得无比华丽的但同样被阉割的DOA4，而不是为了追求质量而宁愿牺牲首发的轰动效应—当然，如果站在微软的立场上，我们很难说Peter的作法有什么问题，因为这世界已经几乎没有留给讲求良心的厂家生存的环境了，而且事实上更多的玩家也确实只是对Katsumi的水袋尺寸和衣着暴露程度更为关心而已。

总之，就算是微软这样的企业，也难免有急功近利、以一时成败论英雄的时候，不然的话，丸山也不会被调回总部去负责E&D（Entertainment & Device，娱乐设备部）这种和Xbox八杆子打不到一块的事物了。

而顶替丸山嘉浩的泉水敬，无论对于微软还是日本业界来说，也不是无名的泛泛之辈—事实上，有不少日本玩家就抱着“看在丸山和泉水的面子上支持一下微软吧”这样的心态。泉水在微软的资历比丸山要长些，他自2002年加入，在升职前是日本Xbox事业本部事业开发室的室长（此Xbox指Xbox系列产品，并不是微软第一代游戏主机的名字，而丸山嘉浩调职前的正式职位是日本Xbox事业本部部长），与日本各第三方软件公司保持着紧密的联系和良好的关系。同时，由于泉水还曾经负责过业务市场方面的工作，因此在市场推广上具有相当丰富的经验。

泉水是一个非常美化的日本人。他1986年毕业于美国普林斯顿大学的工程系，后来又于1991年获得哥伦比亚大学营销学的MBA学位，以后长期在美资或美国公司任职，对美国式的市场和销售方式有较深的理解。事实上，微软直接启用泉水而不是从其他地方调来新的部长，正是试图保持原有策略和关系连贯性的表现。从某种意义上来说，对于丸山之前所做出的努力，微软在一定程度上还是肯定和重视的（比如版口博信的团队），它并不想因为这场人事调动把以前好不容易获得的基础都给毁了——最起码，给MistyWalker花掉的这钱得先收回本钱再说。泉水尚要做的，就是在丸山的基础上加快Xbox360前进的步伐，利用PS3延期所造成的真空时间重新获得一定程度的主动。

但是泉水的上任真的能解决日本市场这个顽疾么？答案恐怕并不乐观。3月以后，索尼将会逐渐加大对PS3主机的宣传力度，当用户开始有了期待之后他们还会被Xbox360所吸引么？要知道Mega-Drie和Dreamcast当初也正是如此败在SFC和PS2手下的，要想不让历史重演，微软所面临的挑战，恐怕不单单是一个泉水尚能够解决的。 □文/特约撰稿人 王俊生

事件回顾■ 2月中旬，微软宣布了重大人事变动，即是由泉水敬接替丸山嘉浩，担任日本Xbox事业部部长，并于2006年4月1日起正式上任。而丸山嘉浩在解职后，将被调动去北美微软的娱乐设备部门，参与Xbox全球战略的制定及策划。

新官上任的泉水敬是在2002年5月进入微软日本公司的，他原来曾经在微软担任Xbox事业本部市场推广部部长，也就是丸山嘉浩的最得力助手。据称，此次人事变动与Xbox360在日本地区惨淡的销售情况有关。Xbox360在日发售已经近2个月，然而现在日版主机的销量仅为90000左右，每周销量不过只有区区2000多台，不但不能跻身热门主流商品的行列，就连已经快要淡出市场的NGC都比它强。可见，Xbox360在日本市场的占有率真是少得可怜。微软推出Xbox360的目的是比PS3提前发售，从而早一步抢占市场，瓜分索尼在次世代电视游戏领域的市场份额。但是现在PS3还未发售，仅PS2就足以压制住Xbox360的势头，PS2的日本单周销量一般在24万左右，足足与Xbox360拉开了十倍差距。由此可见，微软总部调离丸山嘉浩还是有着非常明确的理由。

本次更换日本Xbox事业部部长后，泉水敬将对原先Xbox360的日本战略进行调整，究竟新的改革能否让Xbox360摆脱困境，还需要时间来证明。



泉水 敬

1964年3月出生。1986年于美国普林斯顿大学工学部毕业后，开始了其职业生涯。后又于1991年在美国哥伦比亚大学取得MBA学位。1996年进入SAP日本公司，历任东京开发中心的常务经理及市场活动与合作部门副总裁。2000年时，在美国投资公司ICG的日本分部担任相关职务。2002年5月，作为Xbox事业部市场部长进入微软公司。从2005年7月开始，兼任游戏推广部部长。在Xbox和Xbox360进入日本的过程中，协助原Xbox事业部部长丸山嘉浩与日本国内的出版商进行沟通。

光荣执行役员–松原健二氏访谈——

2006年光荣公司网络游戏的战略构想

2月9日～10日召开的"亚洲网络游戏研讨会2006(AOGC)"上，担任特别讲演的光荣公司网络游戏市场的执行干事松原健二先生，发表了题名《在持续变化增长的网络游戏市场中取胜的战略》的特别演讲。在AOGC的特别讲演之前，记者询问了光荣2006年以后的网络游戏战略。本次访谈包括了关于2005年网络游戏市场的感想，开拓亚洲市场的进展状况，对次世代家用机的看法，以及备受期待的《信长的野望Online》，《大航海时代Online》今后如何展开，还有今年开通服务器的《真・三国无双BB》和在新加坡开发了1年的《三国志Online(临时标题)》的最新动向。本刊则收录了光荣在中国市场的战略，家用机网络游戏及《信长的野望Online》的相关访谈。

关于光荣在中国网络游戏市场的战略

——从去年9月光荣的工作报告中了解，网络游戏达到了100%的增长。但亚洲区的销售额却在下降，贵公司在亚洲进行的是一场苦战吗？

■松原：关于去年，其实在中国台湾《信长的野望Online》的服务器8月25日才开通，也就是成本的回收是从那时才开始。亚洲地区的收入大概从今年开始会有正的增长吧。

——但是在中国市场方面好像还没有全面的展开吧？

■松原：是的。简单地说，是还没有得到中国政府方面的许可，其实中国以外的公司情况都差不多。因为现在中国的网络游戏市场正在快速成长着，中国本土开发的游戏越来越多。所以目前对海外游戏的许可条件变得比以前严格了。还有，也许你也知道，中国正在加强对网络游戏的管理，听说要实行一个玩游戏超过5小时，经验值就会变成0的规定。（编注:指中国绿色游戏政策的有关内容）很明显，中国正在加强控制网络游戏给青少年带来的负面影响。所以，不论是现有的游戏还是对将要进入中国市场的游戏的审查，都变得越来越严格了。

——您怎么看待中国的网络环境。

■松原：比起中国，日本的宽带环境发达，而且提供了世界上最廉价的网络游戏服务。中国的宽带环境好象不是很平均，不过，只要有基础设施，展开市场还是可能的。

——在现在的中国能实现吗？基础性设施好像……

■松原：是的。但是在日本如果没有SOFT BANK这样拥有强有力基础设施的合作伙伴，实现起来也很困难。中国的现状虽然不太乐观，如果从家庭利用的ADSL线路状况来看，日本现在是40～50M，中国是1～2M。但是我们相信也期待着中国在几年后会赶上来。

——好像松原先生是不主张暂时放弃中国的市场的。

■松原：我是一点都没死心。而且今年仍然继续挑战，不仅是现有的，新游戏也在积极地准备进入中国。当业界同行问我的时候，我都是用："要长远地去看中国的市场。"来予以回答。

松原氏在网络方面期待的新主机

——话题回到日本，《大航海时代Online》和《信长的野望Online》，从利润角度来看，还算可以吧。

■松原：我认为《大航海时代Online》还有增长的可能。虽然每月都在盈利,不过，让用户更满足的空间还很大，目前打算再通过努力增加些会员的数量。当然，关于《信长的野望Online》从现在开始也要更努力地开拓市场啊。

——《信长的野望Online》是在PC和PS2平台同时展开,那么，现在看来哪边的用户更多呢？

■松原：就目前来看，还是PS2的用户较多。新加入的用户比游戏中途取消服务的用户要多，因此用户的总数是增长的。不过最近，新加入的PC版用户渐渐的也多了起来。以后的情况还很难说。

——即使现在的PS2的用户超过了半数，也还需要注意次世代主机的动向吧。

■松原：是的，不过PS3，Xbox360还有革命这些新主机对开展网络方面是否积极，是先决条件。现阶段看来，如果PS2的后续主机PS3带有硬盘的话，我们当然不会放过这个市场。

——就是说如果PS3带有硬盘的话，就一定会向PS3移植一些游戏吗？



↑去年，《信长的野望online》推出了《飞龙之章》。

■松原：我想PS3和PS2是应该存在兼容性的。如果PS3有硬盘，那么《信长的野望Online》不就直接可以运行了吗？当然，还需要考虑在画面表现方面的强化等问题。但如果PS3一开始就带有硬盘，并提供很多其他丰富的在线服务的话，那《信长的野望Online》变成什么样，就不好说了。关于这点，如果Xbox360和革命能和我们达成共识，那么都会成为我们推出游戏的目标平台。

——SQUARE–ENIX选择了在Xbox360上推出《最终幻想XI》。光荣方面是怎么看的？

■松原：在去年的E3展上宣布的时候，我是非常惊讶。但关于在Xbox360上出游戏的问题，我们还想和微软继续磋商后再决定。

——如果向Xbox360或PS3移植现有的游戏的话，游戏画面的标准要有多大程度的提升呢？



松原健二

光荣执行役员

2002年4月，松原健二作为网络游戏制作人发表光荣公司的第一款网络游戏《信长的野望online》时的情景。

■松原：如果移植的话，不提高画面的表现力，是不能被原作游戏FANS们接受的。但是关于次世代主机的CG表现的修改，任务艰巨，工作量也很大。所以移植这种事必须经过认真地讨论之后决定。

——《大航海时代Online》，最终的决定是只出PC版。那么《信长的野望Online》今后的出路，是不是最终也会变成只出PC版呢？

■松原：其实我们期待PS3在网络功能上有更大的进步。那么我们考虑今后在什么硬件平台推出网络游戏时，一定会考虑PS3。因为对于MMO游戏来说，硬盘是绝对必要的。硬盘的有无，直接关系到我们对主机的选择。

——除了硬盘以外，其他的选择标准是什么？

■松原：从现在公布的PS3的规格来看，好像是很不错。从开发网络游戏上看，也没什么可担心的。不过，Xbox360有"Xbox Live"。至于PS3会有怎样的服务，我们则很有兴趣。PS2的"BB navigator"是个不错的机能，不过，没有为各软件商提供便利。说不定SONY有这方面的想法，不过，现状并不好。相比"Xbox Live"方面，还准备了用户的个人档案功能，会使多人在线游戏变得更轻松有趣。"Xbox Live"的机能，让我们明白，Xbox是以提供包括MMO的在线游戏为目标的主机。我们期待PS3也有同样的或更好的方式。如果主机厂商能够做好游戏部分以外的工作，如电子邮件和聊天等，具备相关的API（Application Programming Interface应用程序接口）机能，我们则更能集中精力去开发游戏的内容。这方面机能是否充实，是我们同样关心的。

——假如向次世代主机移植现有作品，会有什么样的挑战呢？

■松原：就算要移植《信长Online》或《大航海时代Online》，也不会考虑从头做起。因为毕竟还是移植，首先想在提高画面表现上努力。如今在互联网上，大家就好像《信长野望烈风传》一样，从属于各国，形成了网络的社会化服务。大家可以自由的利用"博客"等进行交流。如果主机厂商能为玩家提供像BBS一样的交流平台，我们就更能集中资源开发游戏的内容。我们给PC用户提供了GAMECITY（光荣主页），也希望给家用游戏机方面提供类似的东西。比如玩家可以随意贴出打倒怪物后的截图，若通过家用机可以简单的实现，玩家之间利用家用机的交流不就变得更有趣了吗？

2006年的《信长的野望Online》

——请谈谈对2002年4月发表的《信长的野望Online》这4年来的感想。

■松原：首先真的想谢谢能一直玩到现在的玩家们。当初刚开始的时候，在只有3个世界的游戏中，同时在线突破1万人。虽然我们看不见,但十分清楚服务器上有1万人以上，真是无法忘记当时那种感动。《信长的野望Online》是光荣的第一个MMORPG，完全是一边摸索一边制作的。去年又推出了新的《飞龙之章》，其实仔细想想，若没有玩家的支持，就没有今天的《信长的野望Online》。

——从去年1年的游戏变化来看，关于合战的方法经常都有大的改变，还没有好的决定吗？

■松原：希望大家认为，我们只是想提供更好的服务。去年基本上是在"合战"的时间长短问题上有很多争执。在《飞龙之章》里又加入了兵种，而且，还在考虑强化兵种的问题，总之今后还是要在"合战"方面加以完善。

——包括合战，今后的《信长的野望Online》还会有哪些变化？

■松原：《飞龙之章》已经出了1年，我们要考虑下面的阶段。其中，是要在战斗的结构、合战，以及其他战斗中，加入新的要素。根据玩家的要求，我们也可能会出扩张盘。

——今年会出扩张盘吗？

■松原：如果出的话，想在今年开始服务。

——关于MMO的版本升级，请谈谈大家比较关心的"新职业"。

■松原：经常被问到关于游戏中"职业"的平衡问题。即使众口难调，我们也在努力考虑满足大多数玩家的要求。去年8月增加了新装备，使很多玩家重新返回到游戏中。去年12月的"归来者运动"也请回了很多玩家。运动到今年8月末为止，因为9月会推出强化的新装备。

——如果新装备比较成功，是不是可以期待"下一章"在视觉效果上有什么突破吗？

■松原：我们考虑"中性"视觉风格的装备也是很重要的。目前只能透露这些。

最期待TOP15

2006年第6期（统计时间
2006年2月6日—2月20日）
本期截至统计日期共收
到有效选票1384张

由于《怪物猎人2》发售日与本期杂志截稿日相隔时间比较近的关系，暂时将其保留在期待榜上，下期本作的名单将不在本期待榜的投票范围之内。这次“新”上榜的作品是世嘉的《梦幻之星・宇宙》，其实像本作和《大神》等都应该算是“再上榜”而不是“新上榜”了，比如“宇宙”的票数和名次其实每次差不多都是在前二十五名之内徘徊，只不过时有起伏而已。

1位 最终幻想12

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元



在本作中，如果想在战斗中使用召唤兽的话，必须和以前一样先与分布在世界各地的召唤兽战斗，战胜后才能够收服并在战斗中使用，每位角色只可以拥有一只召唤兽。PS版《最终幻想战略版》中的最终BOSS——圣天使Ultima也将作为玩家使用的召唤兽登场。

前回1位，本次计票703。

2位 战国无双2

■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元



遵循了无双系列的惯例，这次的《战国无双2》也将在发售当天同时发售游戏豪华版。豪华版中除了游戏之外，还将同捆收录攻略以及设定资料的书籍一本，收录游戏BGM的音乐CD，收录前作《战国无双》和《战国无双猛将传》最强存档的CD以及一枚24K镀金的特制书签。

前回4位，本次计票652。

3位 北欧战神传2・希尔梅里亚

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



本作的故事背景设定在前作的数百年前，女战神三姐妹中最小的希尔梅里亚因为触犯奥丁而转生为都市国家迪潘的公主爱莉夏。在PS版前作中迪潘已遭灭亡而成为废墟，而希尔梅莉亚也被不死者之王布拉姆斯所封印俘虏，这些伏笔都将在本作中得以解开。

前回5位，本次计票601。

4位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



与Eldy从小一起长大的女主角Ritzia是担任“树之村”巫女职务的少女。千年前“大树的巫女”是有着十分重要的使命，但现在却只是形式上做些为丰收等仪式进行祈祷的工作，与Eldy在一起时能使她忘掉身为巫女的负担。通过大树，Ritzia可以听到来自世界、自然的声音。

前回3位，本次计票574。

5位 怪物猎人2

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.2.16 ■7140日元



在本作中新增的这个狩猎笛可以演奏出三种音色，由此带给伙伴各种各样的效果，例如提高攻击力的状态影响类效果、“风压无效”等只有在特殊机能发动时才会得到的效果。并且这种狩猎笛本身也可以作为一种打击类武器，与锤子具有同等威力。

前回8位，本次计票533。

6位 皇牌空战ZERO・贝尔卡战争

■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元



本作中加入了“皇牌风格系统”系统，即系统会根据玩家在每场任务中的表现分别给予“骑士”、“士兵”和“佣兵”3种不同的皇牌风格评价。

前回9位，本次计票457。

7位 星际争霸・幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定



由于故事是发生在《星际争霸：母巢之战》末期，而又在《星际争霸2》之前，因此游戏中将会穿插有一些在《星际争霸2》中出现的剧情！

前回7位，本次计票449。

8位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



小林裕幸原本是想将本作的难度降低的，不过后来考虑到许多玩家正是因为其难度才喜欢上本系列的，遂决定改为将操作系统做的更容易上手。

前回11位，本次计票392。

9位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



小岛秀夫前段时间在其个人网页上透露，本作中将加入一个代号为“XXXX”的系统，该系统将使MG4真正成为一款次世代的游戏作品。

前回10位，本次计票387。

10位 盗墓者・传说

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2006.4.11 ■价格未定

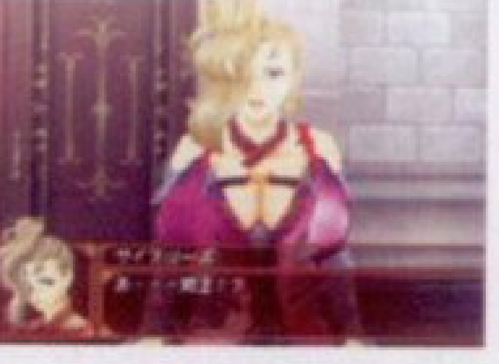


今年2月15日，开发商Eidos公司公布了本作中女主角劳拉的新一代形象代言人，她就是来自伦敦东部的20岁女模特Karima Adebibe。

前回12位，本次计票345。

11位 幻想水浒传5

■PS2 ■KONAMI ■角色扮演 ■2006.2.23 ■7140日元



游戏发生在法莱纳女王国，主人公便是法莱纳女王国的王子。本作官方网站公布的某位角色是曾经在2代中登场的赤月帝国六将军之一的高治。

新上榜，本次计票304。

12位 大神

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元



在游戏中玩家将会遇到很多NPC，这时就需要倾听并且实现这些NPC的愿望，这样就会提升人们对“天照”的信仰程度，然后提高我们的声望等级。

新上榜，本次计票267。

13位 梦幻之星・宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006.3.30 ■7140日元



继上次1月份世嘉宣布游戏延期之后，本作的发售日终于已经确定，日版定于今年3月30日，而美版的发售日则是在稍迟一些的5月1日。

前回15位，本次计票259。

14位 异世纪传说2

■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定



本作的原创机体已经公布，该机体的名称是**ナナジン**，绿色着装，手持一把金属刀刃，从外形上应该是一架高机动性的近战系机体。

前回15位，本次计票238。

15位 异度传说3・查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■发售日未定 ■7140日元



在本作中如果继承前作的通关记录的话，可以入手**シオン**的特别服装。对游戏内容虽然没有影响，不过装备上之后可在战斗等场景反映出来。

前回13位，本次计票216。

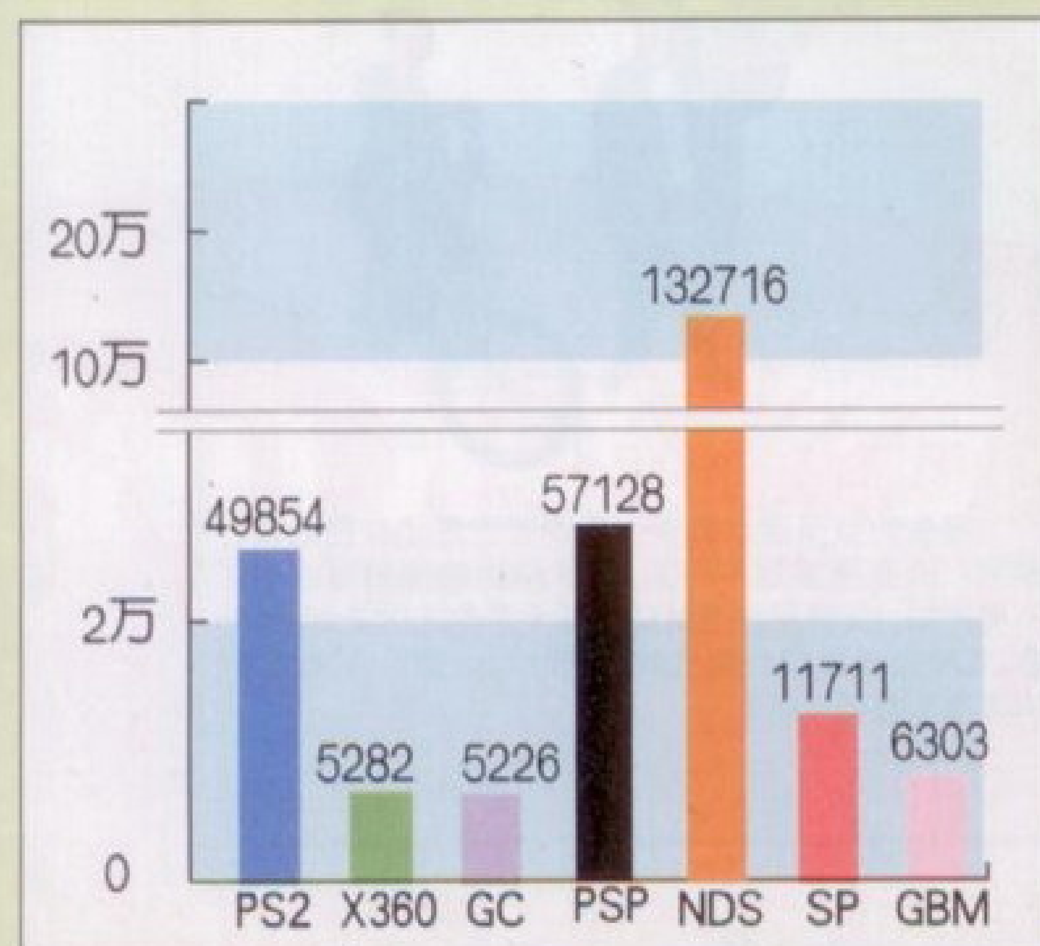
【榜评】相信许多玩家朋友的口袋在春节期间都很是充实了不少吧，估计节后入手新主机的朋友数量也不少。虽然这个时候购买主机的话会多花不少银子，我们也建议大家尽量错开这一时间段，不过北斗也能理解好容易有了银子后恨不得瞬间移动到游戏店把机子抱回家的迫切感，就在此祝这些玩家能够如愿以偿的入手自己心仪已久的主机，也祝所有朋友都能玩的愉快。说起来，这段时间北斗本人除了将“新鬼武者”爆机以及“动物之森”的每天一小时例行公事之外，倒是花了不少时间在NDS上新出的《帝国时代》上。大家不用吃惊，确实是《帝国时代》，不过这次当然不会是微软自己来开发这款作品，而是将制作权交给了BLACK BONE，并由MAJESCO代理发行，游戏素质可以说是相当的高哦！

最流行TOP15

本期没有新上榜的游戏，看来大家还都在好好品尝前不久的游戏大餐吧。与上期所猜测的一致，本期《王国之心2》取代BH4登上了最流行榜第一的位置，后者则以微小的票数差距退居第二。像《王国之心2》这样剧情流程本身就长，要素也相当丰富的优秀作品估计会在本流行榜"盘踞"相当长一段时间的了。上期新上榜的两款新作：《新鬼武者·梦之黎明》与《塞伯拉斯的挽歌》这期的表现不错，在榜上的名次继续向上攀升，其余上榜游戏的名次变动都不大。

1	王国之心2 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:653
2	生化危机4 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:627
3	新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:579
4	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:552
5	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:517
6	真·三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:484
7	塞伯拉斯的挽歌 ■PS2 ■SQUARE·ENIX ■枪械动作 ■2006.1.26 ■8190日元	计票:469
8	第3次超级机器人大战α ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.28 ■8379日元	计票:430
9	合金装备 索利德3·生存 ■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元	计票:388
10	银河游侠 ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:354
11	旺达与巨像 ■PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.22 ■7140日元	计票:326
12	超级机器人大战J ■GBA ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.9.15 ■5800日元	计票:291
13	龙珠Z·爆发！ ■PS2 ■BANDAI ■动作格斗 ■2005.10.6 ■7140日元	计票:259
14	深渊传说 ■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元	计票:251
15	火影忍者NARUTO·终极英雄3 ■PS2 ■BANDAI ■动作游戏 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:227

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】日本市场方面，在经历了前一段时期的硬件销售狂潮之后进入了一个相对平稳的时期，各大主机的硬件销量再次跌回圣诞节之前的水平。在这两周里，第二周的销量比第一周又要低上许多，尤其是掌机市场更加明显，以NDS双周132716台的销量为例，其中有四分之三是在第一周卖出的，到了第二周则不论是NDS还是PSP的销量都只有两万多台了。看来这种情况将会持续上一段时间了。（本期统计时间：2006.1.23—2006.2.5）

美国家用机游戏周间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2005.12.1—2005.12.31

1位	PS2 美式足球大联盟06	厂商：EA 发售日：2005.8.8	类型：体育竞技 价格：49.99美元
2位	PS2 星球大战·前线2	厂商：LUCASARTS 发售日：2005.11.1	类型：动作射击 价格：49.99美元
3位	PS2 美国职业摔跤06	厂商：THQ 发售日：2005.11.14	类型：体育竞技 价格：49.99美元
4位	PS2 极品飞车·头号通缉	厂商：EA 发售日：2005.11.15	类型：赛车游戏 价格：49.99美元
5位	PS2 使命召唤2·红一纵队	厂商：ACTIVISION 发售日：2005.11.1	类型：第一人称射击 价格：49.99美元
6位	NDS 马里奥赛车DS	厂商：任天堂 发售日：2005.11.14	类型：赛车游戏 价格：34.99美元
7位	PS2 托尼霍克滑板·美国荒地	厂商：ACTIVISION 发售日：2005.10.18	类型：体育竞技 价格：45.99美元
8位	PS2 金刚	厂商：UBI 发售日：2005.11.21	类型：动作冒险 价格：49.99美元
9位	PSP 横行霸道·自由都市故事	厂商：ROCKSTAR 发售日：2005.10.24	类型：动作冒险 价格：49.99美元
10位	PS2 50分·防弹衣	厂商：VU Games 发售日：2005.11.17	类型：动作冒险 价格：49.99美元

【榜评】由于前一段时间欧美游戏市场缺乏强有力大作的加入，我们可以发现这期的美国家用机游戏方面上榜的作品大多还是上次那些"老面孔"。《金刚》不管是电影还是游戏都取得了很好的成绩。不过这次的上榜游戏中我们并没有看到XBOX360上相关作品的身影，看来毕竟还是有着广大用户群的PS2占绝对优势啊。即使是在欧美市场，360也无法在较短的时间内打破这一局面。



↑《金刚》获得了好莱坞2005年度全球票房第七的好成绩，游戏版的销量同样也很不错。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.1.23—2.5

1位	PS2 塞伯拉斯的挽歌 ■SQUARE·ENIX ■枪械动作 ■2006.1.26 ■8190日元	销量 441487
2位	NDS 英语苦手的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.1.26 ■3800日元	销量 355544
3位	PS2 新鬼武者·梦之黎明 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	销量 278564
4位	NDS 更锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.1.26 ■2800日元	销量 198471
5位	NDS 欢迎光临 动物之森 ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 149595
6位	NDS 锻炼大脑的DS训练 ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	销量 119609
7位	PS2 Artonelico 在世界尽头咏唱诗歌的少女 ■BANPRESTO ■角色扮演 ■2006.1.26 ■7140日元	销量 69982
8位	PS2 摩托TT ■SCE ■赛车游戏 ■2006.2.2 ■6096日元	销量 60251
9位	NDS 马里奥赛车DS ■任天堂 ■赛车游戏 ■2005.12.8 ■4800日元	销量 52499
10位	PS2 实况世界足球·胜利十一人9 加强版 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.1.26 ■2940日元	销量 38322

【榜评】史艾FF7外传性质的作品《塞伯拉斯的挽歌》这期夺得了日本市场游戏销量冠军的位置。紧随其后的是任天堂最近发售的《英语苦手的DS训练》，可以说这次的"英语训练"和"脑锻炼"有着异曲同工之妙，不但游戏风格类似，连销量也是同样的火爆。"脑锻炼2"果然如上期所言，轻松突破百万销量，而其兄长第1代的"脑锻炼"仍旧不改销量榜常青藤的本色，继续保持高调前进。



STREET FASHION & CULTURE MAGAZINE
WHAT'S COOL? ➔ C-CREAT O-ORIGINAL O-OSMATIC L-LOOK
So COOL

我们最新一期 SoCool 的最及时详细介绍，都会在我们的官方网站和论坛上进行发布，那 SoCool 本期的详细精彩介绍以及大家的品头论足，就请登陆：

www.magiczone.cn

SoCool NO.5 简介 中国第一本适合街头人群追求时尚资讯的潮流刊物 报道波鞋、潮装和前卫事件的『搜酷』

又是一期精彩的内容，在我们手中“凄惨”地结束了。如果大家能对这夹杂着困过了个春节，而备显忙碌气氛的杂志表示满意，那简直比我们这些工作者重新得到压岁钱还高兴。当然，最关键的是，我们要在这里给大家介绍一下本期的精华，仅凭这一点，就相当令我们兴奋了。



Young kicks

青春踢馆

nike Airforce 1 狗年生肖 生肖浮世绘

面对八面玲珑的 Crossover 强劲之势，笔者也将视角转到了美国 nike 公司的 Air Force 1。此次与中国古典文化中的精华之一生肖文化的跨时空 Crossover，适时是献给新春的一份大礼。不仅细细为您解说这双鞋的始末，而且针对鞋背后的文化置换与交融状况做了精辟阐述——

第一款生肖鞋出现在马年，马年是由中国台湾的设计师操刀设计，毕竟生肖这个东西是纯中国的，自然中国人设计是最合适的，因此马年除了有马这个元素以外，还有“马到成功”的字样出现在鞋上……



New×Old Happy List

Go go go to shopping !!!

如何花掉春节攒下的压岁钱

春节时候积攒下来的血汗，现在正是花钱血拼的好时候！不过各位仁兄，是否写好了购物清单呢？

诶？！不要惊讶，不要迷茫，此次小编为你带来新年购物清单完整版！而且提出一个全新的理论——新 × 旧组合示范，让你已经失宠的东东重新焕发时尚容颜，还有造型师的实例操作，岂能容你错过！



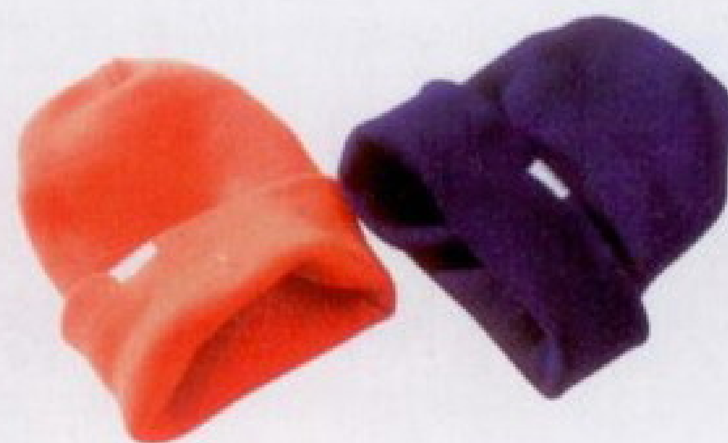


Spring of the first exposed

新款大总览

今季教你抛弃菜鸟印象

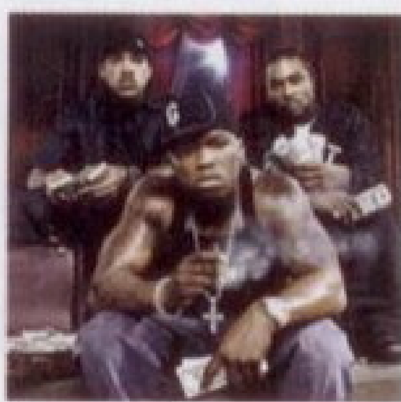
目前还身为菜鸟的你，在已经走进的 06 年春季，如何咸鱼翻身？只要你下定决心，那就仔细 check 此单元吧 !100 件关键单品和 8 个搭配提案，还有 ADIDAS 和 NIKE 的 SPRING 鞋款，让你随着 STYLE 搭配术一起转变。想必各位已经迫不及待了吧，摆脱菜鸟印象就在此一搏了！





本期抽奖多达14双波鞋

想得到最近最红的 NIKE Airmax360 么？想得到 AVIA 推出的经典复刻和潮流波鞋么？赶紧回信，就有机会抽中我们联合 NIKE、AVIA 一同送出的 14 双鞋，简直就是白拿的机会，除了快速行动外，还有什么其它要考虑的吗？



COOL ENTERTAIMENT

知道 50 cent 就算知道嘻哈了么？绝对不能忽视的“黑暗堡垒”你清楚么？此次的娱乐单元中将给大家带来 50 cent 和“黑暗堡垒”的成长过程和近期动态，让你轻松了解嘻哈的土壤、发芽及壮大的全部始末。



潮流私人日记!

街头的型男潮女都通过不同装扮表达自己心情，你呢？光有愿望是不行的。让不同扮相来做语言吧，不用开口，只要用外表就能告诉大家你此时此刻的状态。五种街头风格表现五种不同时期的你！谁说真实的自己不是善变的？

SoCool 2006年3月号 2月下旬全国上市！！！

邮购时请注明“搜酷”邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取

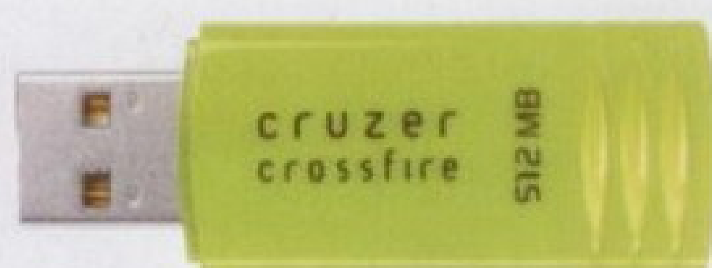
我玩游戏，我飙影音
只需一卡或一盘在手，让我一网打尽

将您的 PSP™ (Playstation® Portable) 手持娱乐设备变成一个多功能的媒体机器。秘诀是？使用 SanDisk® 游戏存储卡，您即可尽情听音乐、看图片、看电影，当然，还能保存无数游戏数据。现在，PC 玩家也可以使用新款的 Cruzer Crossfire™ 闪存盘。无论您身在何处，您都可以带着您的试玩游戏、电影预告片、游戏保存数据及随兴游戏一起畅游天下。Xbox 360™ 的用户也可以使用 Cruzer Crossfire 来播放音乐与欣赏照片添加乐趣。

WWW.SANDISK.COM/GSZH



Memory Stick PRO Duo™



Cruzer Crossfire™ USB Flash Drive

SanDisk

STORE YOUR WORLD IN OURS™

充分利用NDS硬件机能 指哪打哪的优秀操作感

作为NDS上备受玩家瞩目的游戏，本作在游戏方式上充分利用了NDS双屏和可触摸的特点。游戏一开始有多种操作方式可以选择，可见任天堂对玩家们还是非常体贴的，游戏的默认操作方式是使用十字方向键进行移动，L键为开枪射击，通过触摸屏进行瞄准，触摸屏上还有很多图标，可以转化为变形球模式或者扫描模式，双击屏幕为跳跃。这样的设定可能许多玩家一开始会不大容易上手，不过慢慢习惯之后就会体会到它的好处，尤其是用触摸笔进行瞄准的方式这种全新的尝试取得了很大的成功，游戏中你会发现这样精确的射击控制即使是鼠标加键盘的组合都无法比拟的。 □文/北斗

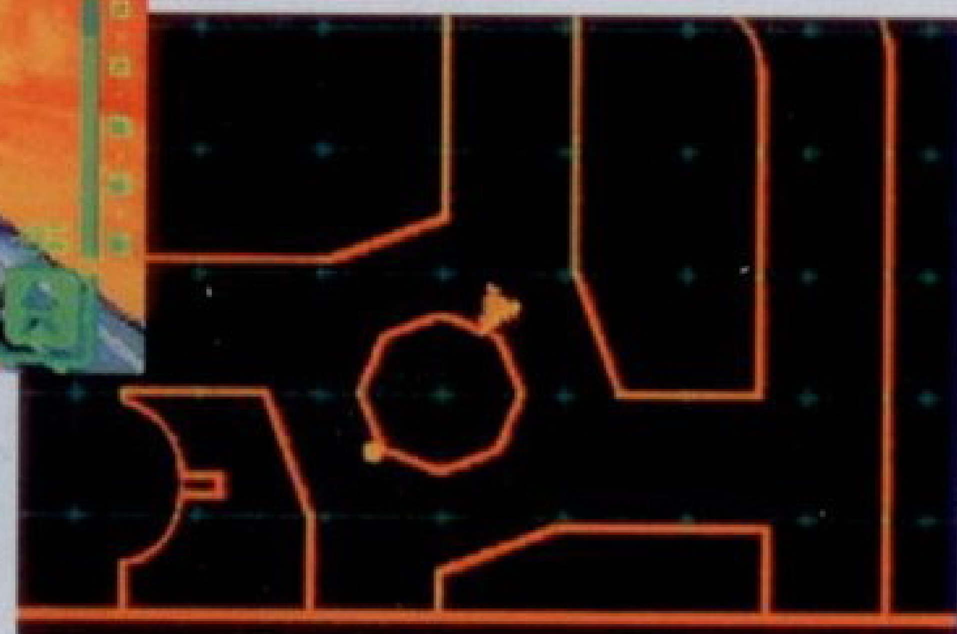
NDS	本刊译名：银河战士PRIME・猎人			TEEN T
	任天堂	34.99美元	2006.3.20	
第一人称射击	卡带	美版	1–4人	容量未知

支持无线网络多人联机对战是本作区别于系列其他作品的最大特色，联机时共有7种不同模式可以选择。战斗模式：经典的死亡竞赛，该模式中所有人都是你的敌人。生存模式：类似战斗模式，不过该模式下玩家的生命是有限的，死亡次数过多就会游戏结束并转为观看模式。防守模式：游戏中玩家需要在特定区域内抵御其他玩家的攻击。赏金模式：将特殊道具带回自己基地即可得分，分数多者获胜。第一猎人模式：类似于捉迷藏,由一名玩家扮演第一猎人，杀掉第一猎人自己便能够取而代之，时间最长者获胜。夺旗模式：与另外一名玩家结队，尽力偷取竞争对手的旗帜，并将其带回自己的基地。结点模式：在整张地图中分散了许多"结点"，靠近并成功激活"结点"后便会得到相应分数，将"结点"连接最多的玩家获胜。

Samus Aran作为曾经只身打败过宇宙海盗并拯救了银河联邦的赏金猎人，萨姆斯就是人们传说中的伟大英雄。由于总是全身铠甲装束，所以之前一直被误以为是男的，直到萨姆斯在Zebes星球打败宇宙海盗后才向人们展现出自己的巾帼风范。



↓屏幕上会有小地图显示，通过这个地图，我们就可以很方便的对自己所处环境的周围情况就会一目了然。





↑由于本作采用了借助触摸屏进行射击瞄准的独特操作方式，因此使得这款FPS游戏的射击精度有了很大程度的提高。



METROID PRIME HUNTERS

沉寂相当长的一段时间之后，这次我们终于等来了NDS版《银河战士PRIME·猎[illegible]中的不少情报介绍以及美版作品的具体发售日期。在本作中，在保留[illegible]谜要素之外，战斗部分的比重将大幅增强，对NWFC的支持[illegible]联机对战成为本作的一大乐趣。

"猎人"的故事发生在……

我们都知道，在游戏标题中带有"PRIME"字样的几部作品在银河战士系列中是自成一派的，"PRIME"系列的故事发生在《银河战士1》和《银河战士2》两部作品之间。这次的"猎人"在"PRIME"系列中又是介于NGC上的两作《银河战士PRIME》和《银河战士PRIME·回声》两部游戏之间。



萨姆斯回归
←传说中的顶级赏金猎人萨姆斯再度归来。不过这次的敌人也将更加强大。

→任天堂非常照顾初次接触本系列的玩家朋友，在主菜单中可进入训练模式熟悉各种操作技巧。

系列经典要素——继承

作为银河战士系列中的经典要素在本作中都将得到很好的继承，包括可以从生物体以及电脑上获取情报的扫描雷达以及萨姆斯的球体变形等设定都会在这次的"猎人"中完全再现。相信只要是接触过系列作品的玩家都能在本作中迅速上手。



←变身成球体是使用频率相当高的一个技能，先变成球体放炸弹接着赶在爆炸的瞬间变回人就能跳得更高。

超强战斗技能 顶尖银河战士
→扫描雷达在游戏中的作用也非常重要，不但可以对周围的生命体进行扫描，还能利用它从电脑中下载到许多宝贵信息。



充满个性的新登场猎人们

与系列其他作品不同，这次的"猎人"中除了主角萨姆斯之外，还会有六名其他猎人登场。这些来自银河系中各个不同星球的猎人们，不但长相打扮脾气都各有特色，其攻击方式和武器等也都极具个性。他们的名字分别是SYLUX、WEAVEL、NOXUS、SPIRE、TRACE和KANDEN。以WEAVEL为例，他可以将自己的身体分成两个部分，其中之一是固定的自动射击炮组。



↑每个赏金猎人所拥有的飞船样式和他们自身所穿盔甲的设计非常类似。

人为财死 猎人的对决
→这六名赏金猎人与萨姆斯之间的关系不仅仅是普通的竞争者，而是往往伴随着有你没我的死斗！



为了最强武器与其他六名猎人展开生死角逐

在单机模式下，主角萨姆斯接到来自银河联邦的委托，奉命调查关于"最强武器"的情报。这次的冒险过程中不但会遭遇到大量各种各样的敌人，还会有另外6名来自其他星球与萨姆斯一样的猎人登场与萨姆斯展开角逐。单机模式下整个故事的剧情以及诸多谜团的解开，都将跟随着萨姆斯的调查以及与其他猎人的战斗过程中不断进行下去。很明显这六名"不速之客"都不是省油的灯，而且在游戏中一旦与萨姆斯遭遇都是二话不说的展开生死战，只有打倒对方的人才有权利继续生存下去。



↑遭遇到六名赏金猎人中的NOXUS，马上开火！

对战时支持语音聊天功能

从最近公布的消息来看，本作不但支持利用任天堂的无线网络进行联机对战，还将为玩家们提供语音聊天功能的支持。要实现这一功能，主要是通过VoIP(一种由IP网络传送话音的技术服务）以及NDS内置的麦克风的硬件支持，如此玩家不仅在游戏中可以和别的玩家语音聊天，即使是在搜索其他联机玩家的等待过程中也可以语聊，而且玩家无需额外购买其他设备，只要你能联入NWFC网络，语聊时对着NDS机子上的麦克风处说话就行了。作为NDS上第一款支持语音聊天的游戏，本作确实相当值得我们期待。



→利用地形效果给对手以强烈打击是需要我们在战斗时考虑在内的。



↑联机对战时需要我们耐心等待其他玩家的加入才行。

无线局域网联机介绍

在上一页中我们详细介绍了联机模式下7种不同模式的特色和主要内容，和《马里奥赛车DS》一样，本作既支持NWFC无线网络联机，也同样支持无线局域网内的联机对战。对战时最多可以同时4人进行联机，在进行局域网游戏时，空余的位置则由CPU自动填补。值得一提的是，本作支持通过DOWNLOAD来进行一卡多联，不过这样的话就只能使用主角萨姆斯。



一盘卡带也能联机
←如果是利用任天堂的无线网络联机的话还可以从其他六名赏金猎人中选择自己喜欢的开打。



→对战时下屏还会显示出玩家的成绩，目前死亡4次，一个敌人也没杀死，真不怎么样。

素质高超的游戏DEMO版

去年11月21日美版NDS首发时，就随机奉送了《银河战士PRIME·猎人》的游戏DEMO版，可以说是相当的超值。从DEMO版的实际试玩情况看来，本作的游戏素质相当之高，虽然流程很短，却足以吊起玩家们的胃口和期待了。时隔一年半，我们终于即将体验到本作的全部游戏魅力了！



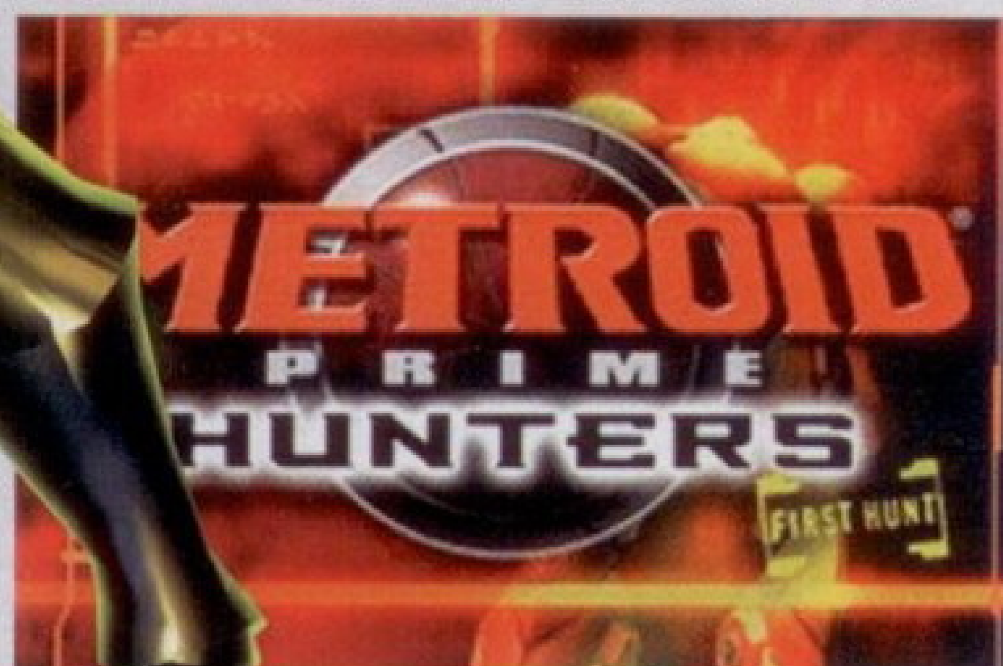
↑游戏的屏幕周围会详细的表示出玩家目前的信息，包括体力、能力等



→本作不论是单机模式还是多人对战模式素质都可以说非常之高。

游戏影像下载提供

任天堂去年早就在日本提供了NDS相关的下载服务，玩家只需去一些专门的下载地点，即可以用NDS登陆任天堂提供的网站下载相关资源。最近，任天堂与美国数家大型游戏贩卖网站达成协议，由它们担当下载客服，任天堂在美国数万个地方设置下载点，为美国玩家提供NDS下载服务。据悉，任天堂将会最先提供下载的一批资源包括《锻炼大脑的DS训练》、《马里奥赛车DS》、《高尔夫》、《口袋妖怪管理员》以及《银河战士·猎人》等内容，而关于本作的下载内容将是一段游戏视频影像。



→右边的图片上我们可以看到first hunt字样，指的就是几大猎人之争。

美版欧版先于日版发售

自当初美版NDS首发附赠的DEMO版《银河战士PRIME·猎人》以来已经过去了差不多一年半的时间，如今本作的美版和欧版发售日都已经正式确定。美版的具体发售日前面已经介绍过了，欧版的发售日则是在今年5月5日开始发售，比美版要稍微晚上一个多月，而游戏的日版发售日目前仍然没有确定，只有"2006年预定"的字样。不过，像《银河战士》这种在欧美市场更容易受到玩家欢迎的FPS类游戏，先发售美版和欧版其实也是在情理之中的事儿。

银河战士系列回顾

光与暗，两个世界的一场战争

宇宙2000年，宇宙中的多个星球派出代表组成了一个名为“星际联盟”的议会。星际联盟的建立代表了宇宙繁荣的开始，也代表了《银河战士》系列的诞生。《银河战士》新作已经蓄势待发，掐指一算这个系列已经发售了八部作品（容我算上《银河战士Prime弹珠台》），可是谁能意识到第一作发售距今已经整整20年了。这八部作品把Metroid世界越来越清晰地展示出来，同时也给我们带来了更多的疑问。从萨姆丝摘下头盔后露出的长发到她和危险生物Metroid进行融合，游戏带给我们的是一次次的震惊和狂喜。从单薄的2D画面到极具魅力的主观视点，游戏对系统进行了一次次的颠覆。在影片《锅盖头》中，出征前斯瓦福德对战友说：“如果你是一个平民你会干什么，晚上不睡觉玩银河战士？”，我想我正干着这件事。



宇宙2000年，宇宙中的多个星球派出代表组成了一个名为“星际联盟”的议会。星际联盟的建立代表了宇宙繁荣的开始，成千上万的星际太空船合法的来往于各个星球之间，各星球的文化和文明成果得到了很好的交流。

不过太空海盗船也随着繁荣盛事而出现，他们经常攻击各星球的太空船。为了对付他们联盟创建了“星际联邦警局”，不过作用不大，海盗们的气焰反而越来越高，行为也越来越嚣张。宇宙浩瀚无边，星际联邦警员很难抓到他们，于是联邦机构和联邦警局召集了一群以勇气闻名的勇士，打算用这些勇士来对付嚣张的海盗。其中最厉害的勇士被授予“太空猎人”的尊称，当他们捕获海盗后，他们会获得联盟的丰厚奖励，所以他们实际上成了太空版的赏金猎人。

现在的时间是宇宙20X5年，可怕的事终于发生了。一艘进入深太空研究的飞船遭到了太空海盗的攻击，海盗从飞船上抢走了一个样本容器。这个容器中装着发现于SR388星球的未知生命体，这个长相类似水母的生物平时处于静止状态，但是当使用β射线对其照射超过24小时之后，它就会被唤醒，然后进行快速的自我复制。联邦科学调查员把它命名为“Metroid”（游戏名称就是指这种神秘的生物），当准备把它带回地球研究时，没想到遭到了太空海盗的掠夺。

其实SR388这个星球早已成为了废墟，据科学组的猜测整个文明是被某种古怪的东西所摧毁，凶手很可能就是发现于其上的这个未知生命体，所以让它苏醒是件极端危险的事。假如Metroid被太空海盗唤醒进行复制，然后被太空海盗当作武器攻击联盟，后果将不堪设想，整个星际也许将毁于一旦。

在一段绝望的搜索之后，联邦警员最终发现了海盗的总部－Zebes星球要塞，然后对它进行了大规模的攻击。但是海盗们的抵抗非常顽强，联邦警员迟迟不能攻下它。同时，在Zebes星球要塞中心一个隐藏得很深的房间里，Metroid的复制准备已经就绪……

最后联邦警局作出了如下决定：派出一个太空猎人进入要塞的中心摧毁其核心—“母脑”。这个任务落到了萨姆丝·阿兰（Samus Aran）的身上，她是全宇宙赏金猎人中最强的一员，完成过很多普通人认为不可完成的任务。

Zebes星球是位于FS1176星系的第二行星，它的地表上覆盖着特殊的石头，内部是复杂曲折的洞穴。海盗在这里建立了基地，并且他们分布在行星的各个角落，守卫着这里。最终萨姆丝通过重重险阻进入到Zebes的深处，消灭了太空海盗的头领“母脑”。

银河战士

假如有时间机器，能够让时间倒退二十年，把我们送回1986年。你会惊奇地发现当年的电子游戏，无论哪种类型，其主角几乎都是飞行射击游戏那种“一击必死”的倒霉蛋。唯独《银河战士》主角萨姆丝显得不同，因为这个游戏引入了HP系统，使她有了“血”这个概念，她的形象更加饱满。这个游戏的特殊之处很多，比如当萨姆丝消耗一定的HP后，不用提心吊胆地避开敌人，急着找苹果或者肉块加血。相反玩家要让她主动找敌人，然后干掉他们获得加血道具恢复HP。主角的行走方向也不是大多数游戏那种直线方式，而是个立体的曲折迷宫。很多地方第一次不能通过，获得某些道具后再回来才能进入。

这个二十年前的FC游戏有很多跨时代的理念，它的世界虽然也是由2D画面构成，但是不同于马里奥游戏那种画面单纯卷动方式，《银河战士》中的区域被分成了很多段落似的“房间”，需要逐步探索，互相切换进入。用这种表现方式体现出了2D画面探索的概念，开创了这类游戏的先河，极具革命性。场景中没有提示，完全依靠玩家自己进行探索，在一个陌生的星球上这个设计显得真实。

玩家可以找到升级道具，获得各种能力，还可以找到提升各种上限的道具（装甲、武器等）。很多道具和关卡有着联系，只有找到后合理利用这些道具才能进入新区域。道具和关卡设计带给玩家更多的思考，也使游戏本身更有内涵。

由于游戏方式的先进，使得游戏有了自由度的概念。游戏并不强迫玩家，即便不能获得所有道具也能通关。根据玩家玩法不同，关卡探索程度的不同，游戏创造了完成度的概念。在探索的过程中，你也许会错过一半以上的道具，但是没关系，如果你玩法得当，照样可以通关。这样一来，有些玩家以100%完成度完成游戏为荣，有些高手则追求不获得“没用的”道具，以极低的完成度巧妙地完成游戏感到自豪。

有趣的是对应玩家通关时间的长短，游戏又制作了多个结局。其实在游戏结束前，玩家是不会知道盔甲中的人是个女性的，直到完成游戏通关时间又很短时，玩家才会发现她不为人知的秘密。直到二十年后的今天，以女性为主角的游戏数量也并不多，萨姆丝这个二十年前出现的女性，在这个世界观凝重的游戏中更显得英姿飒爽！

银河战士II:萨姆丝归来

1991年任天堂在GB上发售了Metroid系列新作—《银河战士II萨姆丝归来》，和上一作间隔了五年之久。由于这个游戏对应的是黑白版GB，游戏的品质受到了机能的限制。画面是单调的黑白两色，人物造型过大，而GB的屏幕又很小，实在让人不爽。所以每当提到它时，这个系列的饭丝们都会或多或少感到遗憾。

《银河战士II萨姆丝归来》的副标题是双关含义。一是在游戏世界萨姆丝再次归来，二是五年后《银河战士》新作的出现。

在上次Zebes星球上的战斗中，萨姆丝最终消灭了“母脑”，解除了威胁，挽救了整个星际。星际联盟显得比较低调，并没有因为这个胜利而欢呼雀跃。联盟决定早作打算，采取行动消灭所有Metroid，防止再次出现这样的危机。于是联盟派出星际研究组重返SR388星球，希望清除所有的Metroid，确保不被坏人再次利用，从而使星际安全得到保障。

派往SR388的这支小队由非常专业的部队组成，但是很快也失去了联系。没办法，还得让老将萨姆丝出马，就这样她来到了SR388星球。

在SR388星球上萨姆丝见到了更多种类的Metroid，原来Metroid可以进化成不同的形态。在经历了岩浆、地震、洞穴等地带，干掉所有的Metroid之后，萨姆丝见到SR388星的头领—Metroid Queen，它和影片《异形》中的头领相似是所有Metroid的母亲。萨姆丝干掉她后，逃出的过程通过一连串的区域，在一个房间中见到一个蛋。这时这个蛋孵化完成了，从里面出来一个小Metroid。这个小家伙刚出世就看到萨姆丝，所以把她当成了自己的妈妈，缠着萨姆丝不放。出于女性的母性情感，萨姆丝没忍心杀死它。来到地表的过程中，小Metroid一直跟着萨姆丝，还帮助她破坏了很多特殊的墙壁，就这样小Metroid和萨姆丝一起进入太空船，离开了SR388星球。

除了游戏情节和发生地点不同，《银河战士II萨姆丝归来》在系统上继承了一代，增加了有趣的新武器和能力。比如，得到蜘蛛球能力的萨姆丝变球后可以粘在墙上；球跳能力让萨姆丝变成球后也可以跳跃。

《银河战士II萨姆丝归来》的记忆方式也进行了改进，由一代的密码记录改为存档点记录。另外，游戏从一代开始的多结局设定继续保持，《银河战士II萨姆丝归来》根据玩家的通关时间有3个结局，让玩家在GB小小的屏幕上也可以领略到萨姆丝的苗条丰姿。

超级银河战士

1994年银河战士系列的巅峰之作《超级银河战士》出现了，它的杰出得到了全世界玩家的公认。和《超级马里奥RPG》这样的命名方式一样，发售在超任上的银河战士顺其自然地把名称命为《超级银河战士》，据说“超级”这个词还代表了《银河战士》的大幅进化，代表了幼虫Metroid成长为“超级”Metroid。

作为系列的第三部作品，《超级银河战士》的情节继续了二代，在二代最后萨姆丝把跟着她的Metroid幼虫带回了Ceres空间站，研究它的能力，希望使用它的能力为人类服务。但是萨姆丝离开空间站不久，就收到了空间站发来的紧急求救信息，空间站遭到了攻击！

萨姆丝快速返回空间站，但是这里已经一片狼藉。这个地方成了废墟，科学人员被杀死，更糟的是Metroid幼虫不见了。

最终萨姆丝在一个房间里找到了它，这场灾难不是Metroid所为，那到底是什么人干的呢？这时一个阴影出现，答案随之而来。原来它就是Ridley－来自《银河战士》一代中的一个星际海盗，它找到了这里目的也是Metroid幼虫。萨姆丝攻击它，但是没能成功，Ridley还是抢走了Metroid幼虫。Ridley离开后，空间站受到破坏开始倒计时自爆，萨姆丝快速返回飞船，追赶着Ridley再次来到Zebes星球。

这个星球显得既熟悉又陌生，萨姆丝再次来到这里自然发现了更多以前没有去过的区域。利用不同的武器开门，探索道具获得不同的能力逐步探索，萨姆丝千辛万苦地找到了躲在熔岩区域的Ridley，干掉它后，通过迷宫般的地洞，一直前行的萨姆丝发现越来越多的Metroid出现了，看来它们都是太空海盗培养出来的。在一个房间中，萨姆丝遇到了大得可怕的Metroid，原来它就是萨姆丝的“孩子”－Metroid幼虫，它已经长大了数倍。眼见它吸光了一个海盗的能量后，向萨姆丝飞来。萨姆丝的攻击不能见效，也没能躲避开它的攻击。它把萨姆丝捕获，然后吸收她的能量。当萨姆丝的体力还剩1点时，它认出了萨姆丝就是它曾经的母亲，于是放开了萨姆丝，然后哀鸣几声离开了这个区域。

通过地下机械区域继续深入，来到内部见到了“母脑”。击毁玻璃容器后，“母脑”现出了真身，连接母脑的下面是个巨大的身躯，原来它是一个庞然大物，比Ridley都要大很多。面对它的强力攻击，萨姆丝没有还手之力。就在危机时刻Super Metroid赶来营救它的“母亲”，它吸收母脑的能量，然后转移给萨姆丝，但是奄奄一息的母脑趁小Metroid不能躲避的时候害死了它。愤怒的萨姆丝使用Hyper枪快速的干掉了它。这时自爆系统被开启，萨姆丝逃离了这个伤心之地。

如今来看这个十多年前的游戏，仍然让人感慨万千。情节的设定清晰饱满，并融入了亲情和伤感。游戏画面放到今天依旧出色，外星球各场景的描绘得生动不做作，不同区域间又极富变化。科幻的场景既让人感到新奇，又让人信服，实在是难能可贵。萨姆丝造型极富立体感，动作流畅，手感相比前两作得到了大幅提高。尤其是跳跃控制，通过按键时间的长短，萨姆丝可以作出不同高度和距离的跳跃。跳跃方面让人着迷的是三角跳的增加，使用方法是控制萨姆丝向墙跳跃，看准时机再次按跳跃键蹬墙向上反方向反弹。这个看似简单的设定为这个游戏增加了无与伦比的深度。现在来看，可以把三角跳比作《圆桌武士》中的“挡”或者《鬼物者》中的“一闪”。看似简单的游戏设计，又不是玩家必须掌握的动作，但是一旦掌握就会上瘾。

在《超级银河战士》中，武器和能力数量极大的增加。不同于普通动作射击游戏的武器用途，《银河战士》系列中的武器的超级加速跑、流畅的空间跳跃等大量新能力的增加使游戏玩法变得更加丰富，也使得这个游戏更加独特。

在《超级银河战士》中，探索这个概念除了体现在关卡之中，已经无限延伸，几乎无处不在。就像上面所说的武器和能力的使用方法，游戏中没有任何提示，给人的感觉就好像游戏制作公司把萨姆丝放到Zebes星球之后就再也不管了，一切都要靠玩家自己来摸索。这样设计造成的结果就是游戏显得更真实，玩法充满了自由度，玩家通过探索可以获得更高的成就感。

本作利用SFC强劲的2D机能真正描绘出了Metroid的世界，并且游戏音乐也达到登峰造极的程度。利用SFC的不错的音频系统，《超级银河战士》的音乐效果逼真好听。硬件机能的提升，配合音乐制作态度的认真，使用游戏中来到不同区域都会有不同风格的音乐陪衬。既有安静孤寂的旋律衬托萨姆丝的孤独冒险，又有强烈动感的音乐烘托BOSS战的激烈残酷。

《超级银河战士》把探索的游戏理念发挥的淋漓尽致，无论哪个方面都达到了这个系列的顶峰。按照老传统，根据玩家的通关时间这个游戏也有3个结局，利用SFC强劲的显示机能，玩家这一次可以更清楚的欣赏到萨姆丝完美的姿态了。



↑蓄力攻击威力强大、样子超酷，使用得当的话更会使游戏充满战略性

个人资料

姓名：Samus Aran
年龄：26
生日：20XX年6月26日
身高：190厘米
体重：90千克
血型：Chozo血型、O型
DNA：人类NDA和Metroid DNA混合
家乡：Zebes星球
同辈：1个兄弟（已死）
双亲：已死
职业：最高级别赏金猎人

宇宙2000年星际联盟成立，20XX年萨姆丝·阿兰诞生在K－2L星球上。当她还是儿童的时候，K－2L遭到了太空海盗的攻击，美丽的家园沦陷。所幸萨姆丝没有被杀死，并且被Chozo鸟人族发现。她被灌输了Chozo血液，并且受到他们的训练变成了一个威力强大的战士。当她到20多岁的时候，鸟人族送给她一套强力能量装甲。

这套能量装甲使用不明物质制作，包含了某种生化有机物质。这种物质直接连接到萨姆丝的神经系统，所以萨姆丝可以最大能力地发挥她的体力和智力。

手臂枪可以通过适当的物质升级，使其攻击力提高。盔甲也可以升级，升级后可以预防火焰烧伤或者随意进入水下，还有极速鞋能够使萨姆丝的移动速度飞升……



萨姆丝的武器系统

萨姆丝能使用多种导弹，包括导弹、超级导弹、扩散导弹等。她用手臂枪发射的子弹名为“光束”，光束枪的种类有长距离光束、冰束枪、波速枪、电浆枪、蓄力光束枪，还有威力更大的武器，比如超能枪(Hyper Beam)和Phazon枪。

萨姆丝的各种能力

几乎在《银河战士》系列的每作开始，萨姆丝的能力都会有所丧失，然后需要重新获得，这些能力包括：变球、球形炸弹、极速鞋、时空转移等，根据游戏的不同，萨姆丝的能力有所不同，并且相同的能力也有着或多或少的区别。到游戏最后满身能力的萨姆丝只能等待下次行动能力的再次丢失，这个设计很无奈，并且多少有些讽刺。

↓萨姆丝除了要和各星球的有害生物战斗，还要只身一人在迷宫般的环境中探索，所依靠的是能量装甲上的光束枪和各种道具。



既能攻击敌人，又是工具。所以使用冰枪可以干掉敌人，也可以冻住敌人形成道路，借助敌人来到不能直接上去的地方。强力炸弹既可以攻击到全屏的敌人，又可以发出强光探索区域中的隐藏区域。游戏中武器的使用方式非常迷人，充满了思考的乐趣。另外，神奇的变球能力、高技巧的钩锁光束、潇洒

银河战士·融合

萨姆丝在上一作创造了一个颠峰之后，便进入了长达八年的休眠。当2002年任天堂在GBA上发行了系列最新作《银河战士·融合》之后，人们才长出了一口气。不过游戏开始的情节又让人紧张起来：萨姆丝从SR388星球出来，驾驶着飞船和一艘大型太空船并行，突然萨姆丝昏迷，她的飞船失控撞向了前方的陨石圈。

这个延续了三代的女主角当然不会被任天堂杀死，而改用其他主角。出现这种情节是因为游戏的故事设定是这样的：

在前作中，萨姆丝干掉了母脑毁灭了Zebes星球之后，前往Metroid的老家SR388星球探索。在探索到一个地下洞穴后，萨姆丝和联邦科学家小组遇到一个奇怪的生物。萨姆丝为了保护科学家使用炸弹攻击这个生物，但是它不是一个普通的生物，干掉它后一个黄色的浮游生命体从里面出来，进入了萨姆丝的身体。

最后萨姆丝离开SR388星球，刚赶上联邦探索飞船时她体内的病毒发作，萨姆丝就不省人事了，飞船失控撞向前方的陨石圈。所幸危急时刻飞船上的自动救生系统把座舱弹出，塔姆丝被联邦科学家从飞船的废墟中救了出来。经过研究发现，寄生到萨姆丝的生物能够寄生于其他生命体上，通过吸收DNA和神经系统来进行模仿。因为它的很多情况都是未知，所以科学家把它称为X。它唯一的天敌好像只有Metroid，所以用Metroid细胞也许可以挽救萨姆丝。但是由于萨姆丝昏迷不醒，科学家们无法移除萨姆丝的能量装甲，迫不得已只能用外部手术去除了萨姆丝身上的大部分装甲。然后一个Metroid疫苗快速准备好并注入了萨姆丝身体。这个抗X疫苗提炼于那个萨姆丝带回的Metroid幼虫，好在研究人员之前保存了它的细胞。疫苗进入萨姆丝的体内后立即杀死了所有X寄生虫，这也证实了Metroid是X天敌这一猜测的正确性。萨姆丝得到了新生，但是她的能量装甲大部分被破坏，以前的能力也都丢失了。

苏醒的萨姆丝得到星际科学家的通知，她破损的能力装甲部分发送到了“生物研究

基地”—环绕SR388星球的一个大太空基地，希望在那里能够把它修复。不过问题出现了，在最后一次传输中他们接收信息，说基地发生了大爆炸……

萨姆丝的身体已经完全康复，所以被派往基地调查爆炸原因。萨姆丝新的飞船装备了名为亚当（Adam）的一个非常先进的人工智能电脑系统，这个电脑作为萨姆丝的指挥官会提供给萨姆丝各种信息。

《银河战士·融合》的故事情节对之前作品进行了补充，尤其是这个游戏给玩家展示了Chozo的历史。是Chozo这个神秘的古文明创造出Metroid这种生物，目的是以此来消灭X。来到空间站的萨姆丝发现这里到处都是X和其模拟而成的生物，因为之前萨姆丝利用Metroid疫苗治疗体内的X，所以她已经和Metroid进行了“融合”，体内有了抗体可以方便地吸收X来增加能力。随着深入调查得知这个太空站实际上用来对Metroid进行研究，有着很多不为人知的阴谋。

八年后的《银河战士·融合》和之前作品的风格相比变化很大，除了萨姆丝因为事故的原因外表发生的改变和新换的飞船，游戏开始就增加了一个新角色——名为亚当的超级电脑。它像指挥官一样，从游戏开始就给萨姆丝指挥和提示。游戏也因此发生了巨变，把以往孤独的探索游戏玩法，变成了“任务”方式。因为在游戏中，玩家控制萨姆丝只要根据亚当的指挥去某个地方，接收信息后再去其他地方，变成了这种直线的游戏方式。

在这个游戏中由于亚当的出现和大段萨姆丝内心独白，还有中后期出现的X模仿萨姆丝的克隆人“SA-X”，使得游戏情节非常饱满，成为银河战士系列游戏中文字最多的一部作品。SA-X由于复制的是萨姆丝的完全形态，显得格外强大，失去很多能力的萨姆丝根本不是它的对手。游戏情节设计非常出色，萨姆丝和Metroid“融合”这一概念极为神奇震撼。当萨姆丝逐渐深入探索，获得了更多秘密，并且得知联邦对Metroid一直在进行不可告人的秘密研究，而且自己也遭到了联邦的利用。直到最后，萨姆丝在亚当的帮助下逃离危机，并最终和SA-X进行了真正的“融合”干掉Omega Metroid的情节设定非常的紧张刺激。

本作的故事情节实在是出色，完全可以媲美科幻大片，但是由于游戏方式的改变，使得系列以前所特有的探索要素极大的削弱。大量的情节虽然很好，对这个系列进行了彻底的颠覆，因此此作饱受争议。

银河战士Prime

2002年11月17日发售的游戏中，除了GBA平台的《银河战士·融合》，还有GC上的《银河战士Prime》。一个游戏系列的两部作品同天发售，不会产生冲突吗？其实完全不会，因为这两个游戏有着天壤之别的差距。

《Prime》是3D化的银河战士系列游戏，游戏使用了主视角的表现方式。这种表现方式在游戏发售前受到了玩家广泛的怀疑，因为一款动作要素非常多的游戏，主视角的画面方式是否能表现得当确实值得商榷，而且在它之前没有一款类似的游戏可供参考。随着时间的推进，游戏的消息越来越多的展示出来后，玩家的顾虑才逐渐消失。所以当游戏在2002年底发售之后，得到了前所未有的热烈掌声，所有的人都对《Prime》竖起了大拇指。如今我不想对它再作过多褒奖之词，只想说如果世界上真的有完美的东西的话，那么这个游戏算是一个。

游戏变为3D主视角画面是其最大的改变，并且和以往2D银河战士游戏一样，玩家控制萨姆丝可以作出各种动作。比如，射击、跳跃、变球、快速躲闪等等。这些动作在以往主视角显示方式的游戏中是从来没见过的。所以这个游戏不同于FPS游戏，作为一款主视角动作游戏，射击方面采用了自动锁定方式。瞄准虽然简化了，但是配合多种动作，操作方面的技巧可是一点都不含糊。试想如果游戏采用FPS游戏中的手动瞄准方式，就基本没办法实现同时作出各种复杂的动作了。方便的自动锁定使玩家可以专注于动作控制，使得这款游戏用主视角也能够做出各种有趣的动作。

《Prime》的游戏画面非常出色，3D化后的银河战士世界带给人们前所未有的视觉冲击，无论是冰天雪地的场地，还是高科技设施在游戏中都刻画得维妙维肖，地形的高低差和风格诧异很大的区域用主视角方式看上去更加真实。

不同于大多数FPS游戏，玩家控制的主角是身穿能力装甲的萨姆丝，她不是直接用眼睛看到外部的场景，而是通过头盔的面罩观察外界。由于她头盔上的眼罩向外凸起，所以显示在玩家眼前的信息也成弧形，由此可见游戏细节的刻画一丝不苟。面罩跟外界接触在里面的玩家会看到不同的视觉效果，比如雨水打到眼罩上，然后流下的效果；受到敌人攻击时眼罩屏幕上错乱的电流效果；蒸汽迎面而来在眼罩上凝结等等。主视角显示效果真实，能够给人以强烈的代入感。

另外眼罩设计除了给人强烈的代入感，还使得游戏视角更加真实。为什么这么说呢？因为在大多数FPS游戏中，玩家控制的角色是用眼睛观察外界，由于电视等显示设备屏幕的原因，视角范围存在严重的缺陷。即便是在宽屏幕电视上，主视角的水平视角也只能观察几十度（人眼真实观察视角大于180度），垂直视角范围更小。而在《Prime》中就不存在这个问题，萨姆丝通过头盔上的眼罩观察外界，受到眼罩面积的影响，视角并不大，在电视上可以完全的呈现。所以《Prime》的视角不再像FPS游戏中那么残疾，眼前事物显示正常。另外，在《Prime》中利用眼罩的扫描系统可以开启机关，还可以扫描各种物体获得其相关信息。扫描系统非常有创意，头盔不是摆设，扫描使游戏的探索要素得到极大的扩展。

依靠GC的强劲机能，《Prime》的音乐和音效也得到了进化。配合科幻题材的世界观，游戏使用了音乐家山本健志先生创作的非常独特的电子音乐，主菜单下虚幻缥缈的电子音乐，游戏中则根据区域的不同使用变化多端的主题音乐，烘托了游戏气氛，给人留下了难以磨灭的印象。

《Prime》的故事情节设定在《银河战士》1、2代之间，讲述了萨姆丝的身世和Chozo族的故事，所以本作更像一款外传性质的作品。

数千年前有一个Chozo族，他们长相类似鸟人，有着不可思议的科技力量。在太空旅行时，Chozo创建了很多奇迹建筑。并且他们把高等技术无偿教授给宇宙中其他低等文明，所以得到了各星球的尊重。

当Chozo族人的科学技术发展到顶峰时，他们感到精神的衰竭。随着文化的逐渐衰退，他们预见到衰退的原因是由于邪恶的上升。宇宙中暴力的上升速度使人震惊，所以他们开始做各种准备。Tallon IV星就是Chozo族使用自然物质建筑的庇护所。

很多年过去了，有一天一个巨大的陨石撞击了Tallon IV。然后散发出大量的泡沫状物质，它们进入空中也沁入到地下。这种被称为Phazon的物质有着高辐射性，它能够快速进入地下和水中，这就导致Tallon IV上面非常多的动植物死去，幸存下来的一些则发生了变异。

Chozo族人打算利用他们的科技来控制Phazon的侵蚀，但是无论他们怎么努力，最终还是失败了。他们所能做的只有在陨石冲击中心建造一座庙宇和留下12件神器把Phazon封印住。Chozo相信终有一天会有救世主来挽救这里，然后他们就离开了这里，神秘的消失了。只留下了雕像——记载着在Tallon IV上所发生的一切。

太空海盗是星际游牧民，他们的武器和时空穿梭技术很先进。当他们在SR388星球上掠夺Metroid被星际联邦发现后，他们侵入Zebes附近的星球，干掉其上所有生物后地毯式的在星球表明探索。另一方面，在Zebes地下深处，一个在K-2L星球被Chozo族抚养长大的少女出现，这个少女就是由于太空海盗Ridley的攻击成为了孤儿，她就是萨姆丝。被Chozo训练成为战士的萨姆丝·阿兰穿着Chozo族人制作的能量装甲，干掉了所有挡路的敌人，消灭了所有挡路的Metroid，最终干掉了母脑。

由于部分海盗外出搜索，它们没有因为萨姆丝的攻击而彻底消失，海盗的幸存者立即分成两拨分头行动。Ridley和Kraid返回Zebes重建它们的基地并且要救活母脑，另一部分则在宇宙中寻找能量资源，他们找到了Tallon IV星球，这个在庙宇下散发出Phazon能量的地方。他们发现Phazon可以和其他自然生物体组合变异，于是他们开始组合制造了数不清的怪物，并且他们试图解析萨姆丝的能力加以复制使用。当海盗还在继续人工实验时，萨姆丝偶然接收到了一个可疑的求救信号，她来到Tallon轨道的Frigate Orpheon太空站，萨姆丝干掉其上的敌人后这里发生自爆，由于爆炸的冲击，萨姆丝的能量装甲遭到破坏，导致能力的丧失。为了追回能力，干掉制造生物的敌人，萨姆丝追随再生的宿敌Meta Ridley赶到了Tallon IV，不过Mete Ridley却失去了踪影……

随着游戏进行，萨姆丝来到Tallon IV矿区获得了黑色Phazon能量装甲，并且发现了庙宇中的雕像，收集到12件Chozo族的神器，最终打败了受Phazon矿石影响发生变异的Metroid生物—Metroid Prime。

银河战士Prime2:回声

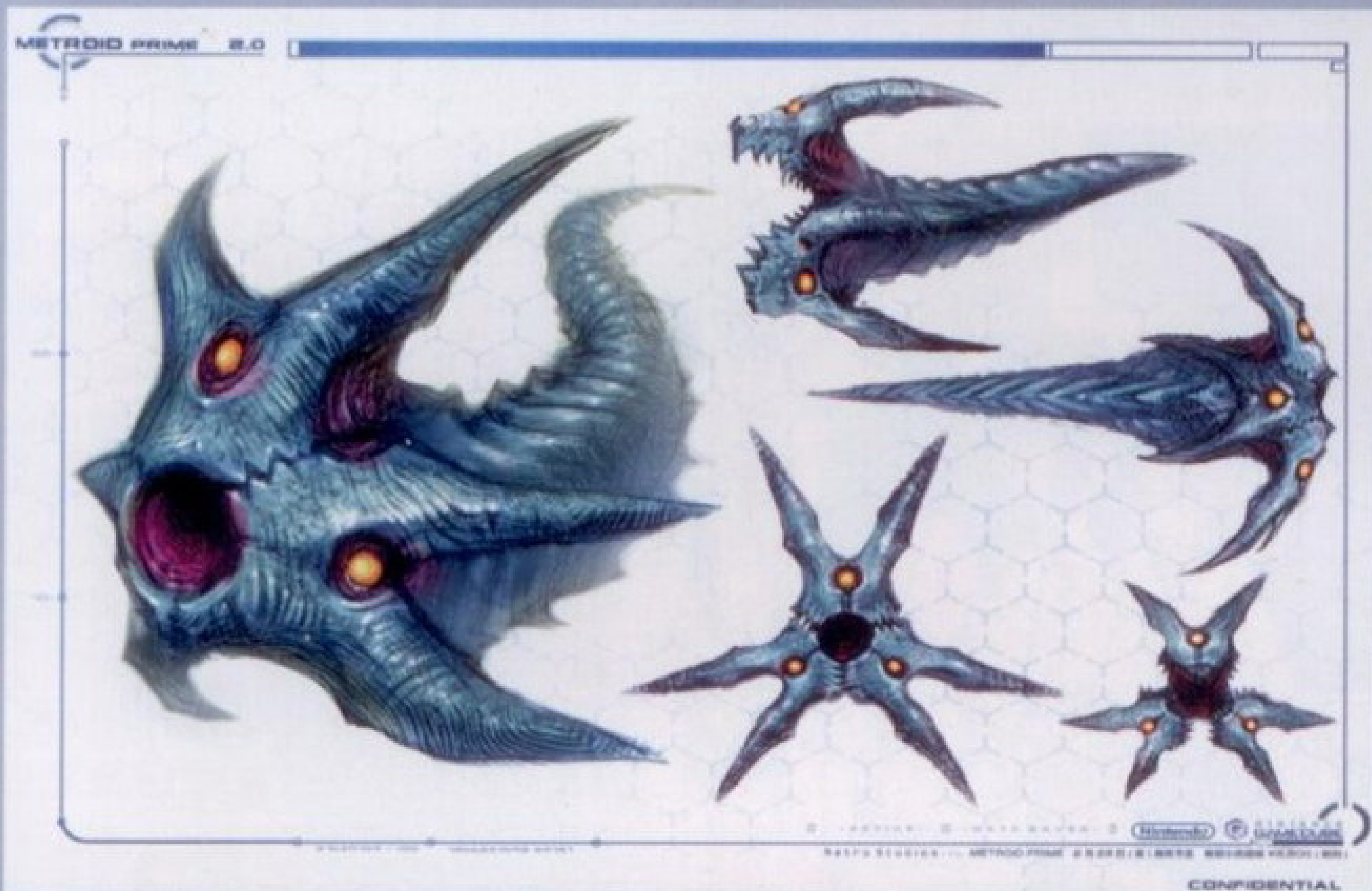
《银河战士Prime2:回声》是Retro Studios制作、任天堂发行的第二款3D银河战士系列作品，发售日期是2004年11月15





𣴎长老超酷的原画设计，注意右下角变成球体的萨姆丝，和它相比显得非常渺小。

黑暗萨姆丝极具魄力的造型原画，它的造型和萨姆丝近似，但是更具压迫感，有些追踪者的味道。这个形象设计出自安德鲁·琼斯之手。



各角度的[illegible]设计图 怪异的造型出自安德鲁琼斯之手。

日。这款游戏使用了加强的《Prime》引擎，连游戏名称也延续了下来。Prime这个词既表示了“最初、基本”，也有“精华、最佳”的含义，当然也指一代的最终BOSS－Metroid Prime。二代增加了副标题“回声”（日版副标题为黑暗回声），可见《Prime》成了银河战士的新系列。

《回声》在故事情节上延续了《Prime》，当萨姆丝完成了Tallon IV的任务后，她接到了一个神秘的信号，来自一个叫作Aether的星球。当她来到Aether后，发现这里的大气非常的不同。当她接近星球时，她的飞船遭遇了强烈的风暴天气，坠落到了星球表面。萨姆丝从星际站队一名队员身上的录像带中得知，星际联盟的战士追赶一个迷路的太空海盗飞船来到Aether后，他们被一种可怕生物杀死，这个黑色的类似蜘蛛的神秘生物名为Ing。在探索星球的途中，萨姆丝发现Aether上的幸存者—Luminoth，他们有着高科技的技术知识。通过他们得知这里也被一个陨石撞击，它是另一个Pazon陨石，就像撞击Tallon IV的一样。和Tallon IV不同的是Aether星球遭到的撞击力量非常强大，导致在某个未知的地方产生了一个平行的世界。相当于把它撞成了两半，一半黑暗，一半光明。Ing就是黑暗Aether产生的生物，Luminoth的力量不敌Ing，导致这里慢慢变成了贫瘠的荒漠和沼泽。Luminoth发现了来自平行Aether的入口，发现那里非常可怕，并且黑暗Aether再不停的窃取Aether星球的能量。

陨石带来的强大Phazon能量引起了太空海盗的注意，另外也引起了一个奇怪的新角色的注意，它就是“黑暗萨姆丝”。Ing和黑暗萨姆丝为了利益都攻击太空海盗，这时星际联邦试图干预导致情况更加混乱。

这个游戏的品质和它的前辈一样优秀，黑暗Aether作为光明Aether的相反一面，萨姆丝必须要用传送机器穿越在这两者之间。虽然看似一样的区域，但是有时候里面的敌人、道具、解谜方式、音乐风格却完全不同。黑暗Aether更具挑战性，进入这里会消耗萨姆丝的HP，需要时刻利用光明屏障恢复。这就使得游戏难度增大，并且更富有战略性。有时候你必须完成两个世界的相同解谜，但是它们却牵连着不同的东西。

《回声》中的敌人有些和一代类似，只是增加了新的能力。有些则需要利用新武器对付，所以二代增加了几种新武器。最有趣的就是光枪和暗枪，光枪用来对付黑暗世界的生物，相反暗枪用来干掉光明世界的敌人。用武器对付不同世界的敌人获得子弹，然后进入相反世界开启机关和触发晶体栅栏。黑暗光明两界的设计极具创意地增加了很多崭新内容，表明《回声》是Prime的二代，实际玩法上和Prime有很大差异。

《回声》的故事情节设定非常优秀，世界观和关卡设计有创意，游戏的精彩程度达到了一个新的高度。但是这个游戏的最大亮点应该是多人模式的加入，多人模式增加了重复游戏的乐趣，无论是多个朋友一起混战，还是独自一人和电脑对战都充满了乐趣。

银河战士：零点任务

《银河战士：零点任务》于2004年2月9日发售，虽然比《回声》发售的早些，但是我把它放在《回声》后面来看，因为这个游戏是FC上一代的复刻版本。由于之前在GBA上开发了《融合》，厂商干脆利用它的引擎把一代重新制作，游戏名称中的“零点任务”即表示了这是初代。

利用新引擎的《银河战士》一代得到了完全的进化。画面音乐自然得到大幅提升，最主要的是游戏手感的改进，键位安排合理，按键舒适爽快，FC版生硬的操作完全不见。

除了游戏的完全重新制作，本作也增加了些新内容。比如干掉母脑后增加了遭到海盗追杀的情节，这样使得一代比较淡薄的情节更加饱满。另外游戏是以萨姆丝回忆的方式呈现给大家，就像萨姆丝所说“我要把第一次战斗的故事讲出来，这就是零点任务！”。

游戏通关后也有多个结局画面，另外还会开启FC第一代《银河战士》，供大家怀旧。另外，2004年发行过NES Classic（日版名为FC Mini）的FC磁碟机版本的《银河战士》，由于同样是FC一代，就不再介绍。

银河战士Prime：弹珠台

除了即将发售的《银河战士Prime:hunters》，其实NDS上早就发售了一款银河战士题材的游戏，它就是《银河战士Prime:弹珠台》。弹珠台大家都不陌生，玩法就是在桌面上弹球。根据桌面的不同风格，可以制作不同种类的弹珠台游戏，所以这类游戏五花八门。

就像《索尼克弹珠台》、《口袋妖怪弹珠台》一样，除了游戏主角进入桌面让大家弹着玩，弹珠台上的景物也都是原游戏世界的样子。萨姆丝神奇的变球能力向来受到玩家的喜爱，游戏公司干脆把这个能力发扬光大，让她以球的形态进入游戏，制作了这款弹珠台游戏。银河战士的场景众多，随便挑几个就能制作成弹珠台的桌面，所以我们在这个游戏中可以看到很多银河战士中著名的场景，比如Phazon矿山、陨石冲击口、海盗船等等。玩家控制桌面内的弹片把变为球体的萨姆丝弹起，让其在场景中进行探索。如果只是撞击物体得分，那么这款打着银河战士名义的游戏就失去了意义。在这款游戏中萨姆丝的能力没有消失，在桌面弹动的过程中她会取得很多能力。比如，Force Field、Kickbacks、Wall Jump、Reward Scanner、Bumpers & Ramps等等，其实这些能力更多的是弹珠台桌面的反应，并不是萨姆丝本身可以使用的能力。比如Reward Scanner很像是银河战士1，2代中的旋转器。当萨姆丝弹射进入这里之后，会出现各种奖励品不同的旋转，当旋转停止后，萨姆丝会得到相应的奖励。Force Filed能力就是从这里获得的，它的作用是在弹珠台下面的两个挡片中间出现光束，可以托住球形萨姆丝，这样她就不会掉落下去了。

银河战士风格的道具和能力非常有趣，能体现银河战士的经典探索要素，也能使玩家对这个微缩的银河战士世界更加信服。另外，银河战士中的另一经典要素射击部分也没有少，在弹珠台中根据条件会出现很多敌人，这时玩家弹起球形的萨姆丝对它们进行撞击，这期间还可以按B键放出炸弹攻击它们，根据条件还能够站在场地中间变回人形用枪向它们射击。游戏中敌人的种类很多，有著名的太空海盗、Metroid等等。

满足特定条件萨姆丝会进入不同的区域，还会碰到BOSS，进行BOSS战。这个游戏中根据桌面的不同，设置了四个BOSS。最后一个BOSS就是Metroid Prime，它的出现也就解释了为什么这个游戏的名称还是Metroid Prime。



马克·帕西尼
进入Retro工作室之前，马克曾在Acclaim公司负责N64《恐龙猎人》的项目管理工作。来到Retro之后，他担当了Prime两作的游戏指导。



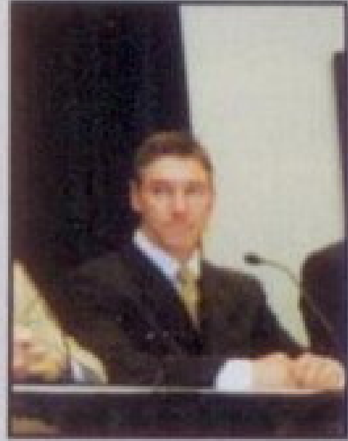
大谷明
他曾担当过《银河战士Prime》的联合制作人和《回声》的制作人助手。另外他还是《马里奥和路易RPG》系列的制作总监。



田边贤辅
日本任天堂情报开发制作部制作课系长。曾做过《赛尔达传说·时之笛》的教本编写。在《银河战士Prime》两作中担任监督。



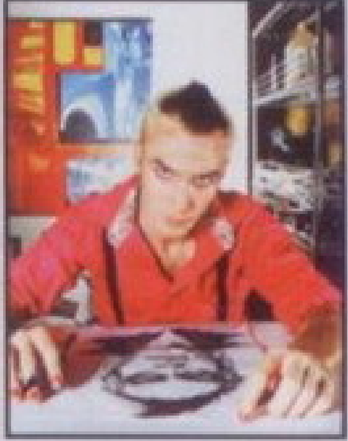
麦克尔·克鲍
1988年进入任天堂，他于2003年四月中旬取代Steve Barcia成为Retro的CEO。他曾负责任天堂游戏测试，他认为测试是一种艺术。



布赖恩·沃克
他于1998年进入任天堂，有超过12年的电脑游戏制作经验。他曾做过多项工作，最著名的是《网络创世纪》的高级监督。



横井军平
任天堂最著名的元老之一，1997死于车祸。曾开发Game&Watch、GameBoy主机和其上的游戏。坂本贺勇曾经的顶头上司。



安德鲁·琼斯
他是Prime系列的灵魂人物，作为游戏的主要原画设计师，他设计了Prime和Prime二代《回声》中的几乎所有生物和角色造型。



坂本贺勇
1959年出生于奈良县，1982年进入任天堂，现任日本任天堂开发第一部课长。负责过多部银河战士游戏的指导工作，包括超级、融合、Prime，并进行脚本编写工作。他曾在R&D1中建立了自己的小组，专门为任天堂R&D1编写游戏故事。

MOBLLE SUIT GUNDAM CLIMAX U.C.

BANDAI的又一部高达动作类型游戏将要在PS2上发售了！在这之前BANDAI在PS2上也推出过《一年战争》、《奥古对提坦斯》等高达动作类型的游戏。那么在这次的新作中又会出现哪些新的要素呢？

PS2	本刊译名：机动战士高达 CLIMAX U.C.			CERO 全年龄
	BANDAI	7140日元	2006.03.02	
	动作	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

之所以叫作“CLIMAX U.C.”是因为本作是以第一部高达动画《机动战士高达0079》中的纪年“宇宙世纪（UC）”为时间轴，囊括了与宇宙世纪相关的8部高达动画作品。它们分别是《机动战士高达0079》、《高达 第08MS小队》、《高达0080 口袋中的战争》、《高达0083 星辰的回忆》、《Z高达》、《ZZ高达》、《逆袭之夏亚》、《高达F91》。

熟悉高达的读者一定都看出来了吧，这8部作品正是被称作“正统高达”的8部高达动画。因为这8部作品都以宇宙世纪UC.为纪年，相互之间都有着紧密的联系，而且大多数的知名机体和人物都出现在这些作品里。有了阿姆罗、夏亚、卡缪、哈曼等著名机师再加上一年战争和其他时期的各种经典机体，对于高达迷们来说本作可真是不可错过！

由提坦斯开发的MKⅡ是卡缪最早驾驶的高达。

■机动战士高达0079

高达系列动画的第一部作品，一经上映便引起了很大的轰动，自此高达成了日本动画业一块屹立不倒的王牌。UC.0079年吉恩公国向地球联邦政府发表独立战争的宣战布告，紧接着向第1、2、4殖民卫星发动奇袭，并把殖民卫星坠落地球。从此联邦军和吉恩公国展开了长达一年的战争。喜欢机械的少年阿姆罗首次乘上由自己父亲开发的联邦军新型MS RX-78就消灭了两台扎古，展现了他非凡的驾驶能力。之后阿姆罗随白色要塞队转战各地，并且在战斗中觉醒成为NEW TYPE（新人类）。

■机动战士高达 第08MS小队

总共十二集的TV版动画，以其精良的制作和感人的剧情在高达迷中有着很高的评价。动画的剧情从“一年战争”时期地球战场上的一个联邦军MS小队展开，描写了战争的残酷和在战争中顽强生活着的人们。



←主角希罗坚韧不拔的性格给人们留下了深刻的印象。

■高达0080 口袋中的战争

由美树本晴彦担任人设的高达剧场版动画。在一年战争末期联邦军为了尽快结束战争开发了NT1高达。秘密担任NT1驾驶员的少女克丽丝和吉恩公国的扎古驾驶员巴尼相爱了，但他们不同的身份最终导致了一场悲剧的发生。



←MS在山谷中展开了激战，再现了动画中的经典场景。

■高达0083 星辰的回忆

原吉恩公国王牌机师卡托盗取了联邦军带有核弹头的GP02高达并一举摧毁了联邦军三分之二的舰队。之后卡托又协助迪拉兹将殖民卫星坠落地球。加米托夫利用这一事件掌握了联邦军大权并成立了提坦斯。



←GP02和GP03都成了高达机体的经典设计

■机动战士高达 Z

为了反抗提坦斯的统治，参加过一年战争的布莱德.诺亚、阿姆罗等人组建了名叫奥古的组织对抗提坦斯，夏亚也化名柯瓦特罗加入了奥古。本作的主角是名叫卡缪的新人类少年。在这部动画中众多优秀机师悉数登场，场面非常宏大。



←从木星归来的新人类希罗柯有着很大的野心



由夏亚驾驶的黄金涂装的百式可以说是最华丽的高达了。

养成模式

在这个模式中玩家可以使用自己创造的游戏角色进行游戏。创造出的角色会按照宇宙年代的顺序参加高达历史中的各个战役，随后还会根据战绩提升阶级或得到新的机体，另外还可以靠分配得到的技能值来提升角色的能力。所以说在这个模式里可以像RPG游戏那样享受养成的乐趣。

随着年代的变化玩家所培养的角色所属的势力还会通过名为“所属军变更事件”的特殊事件发生变化。例如从属于一年战争时期的联邦军的角色在过了几年后有可能变为“奥古”或“提坦斯”的属下，原属于吉恩公国的角色也有可能转投“阿克西斯”或“提坦斯”。

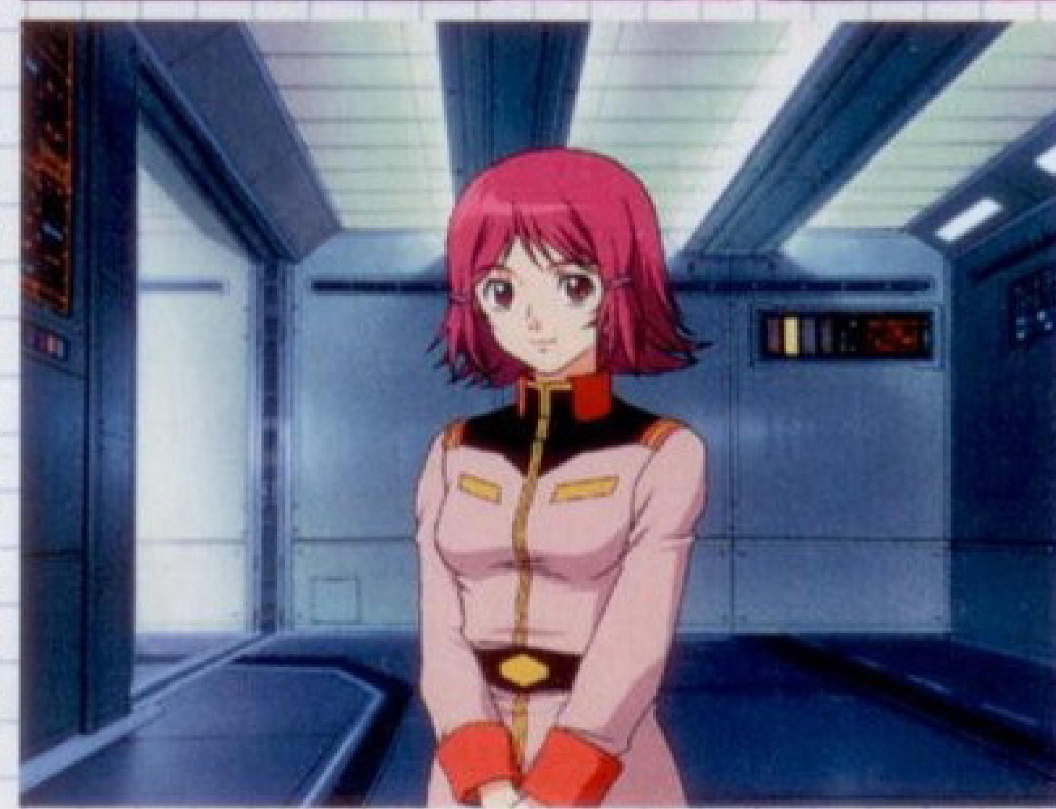
另外在记忆卡中如果有玩家以前创造出的角色，那么记忆卡中的人物还会作为玩家的同僚或长官出现在游戏中。



编年史模式

这个模式里汇集了高达历代作品中的许多著名场景，玩家将在由这些场景所设计出的战斗舞台中游戏。而且在这个模式中玩家不仅可以使用阿姆罗、卡缪、捷多等这些高达作品中的主角人物，还可以使用夏亚、哈曼等众多著名机师进行游戏。操作着您所熟悉的人物和机体，究竟是要重现历史还是要改变历史都将取决于您的决定。

从高达0079到F91，这些动画中的很多经典场景和台词也都会在这个模式中重现,有些场景还在游戏中被重新制做。高达迷们又可以重温那些让他们热血沸腾的画面了！如果您有哪部作品还没有看过的话，也可以通过游戏的这个模式来预先感受一下。



←在本作中有大量NPC角色，尤其是在育成模式中与NPC的对话将变得更加重要，特别是考虑到结婚的情节，所以要多多和女性角色通过对话提高好感度，说不定哪天她就会成为你的……

■培养出更优秀的下一代?

在本作的养成模式中玩家所创造的角色要经历从《高达0079》到《高达F91》的长达几十年的战斗岁月。所以在游戏过程中角色会发生结婚的情节，然后培养出下一代来继承自己的事业。结婚的对象是在游戏中与玩家关系亲密的舰桥人员、MS机师或平民。所以与异性同僚交谈从而提高好感度也将变得十分重要。角色的下一代会继承他的各项能力，而且和不同的人结婚，孩子的能力值也会有所变化。因此对于结婚对象的选择也要慎重。另外孩子的性别和性格也是随机的，根据性格的不同还会修得不同的特殊技能。这些都将使得养成模式更富耐玩性。

■机动战士高达 ZZ 紧接Z高达的剧情，描写了UC 0088年到0089年"阿克西斯战争"时期的故事，主角是来自殖民卫星的名叫捷多的新人类少年。奥古依然在坚持不懈地与由哈曼率领的新吉恩抗争，到了动画的结尾哈曼这位传奇少女的生命也落下了帷幕。



←捷多可能是高达系列中最年少的主角了。

■机动战士高达 逆袭之夏亚 UC.0093年，夏亚企图将行星阿克西斯坠落地球从而使地球进入冰河期，这样人类将完全进入宇宙时代。有着不同信念的夏亚和阿姆罗展开了最后的对决。



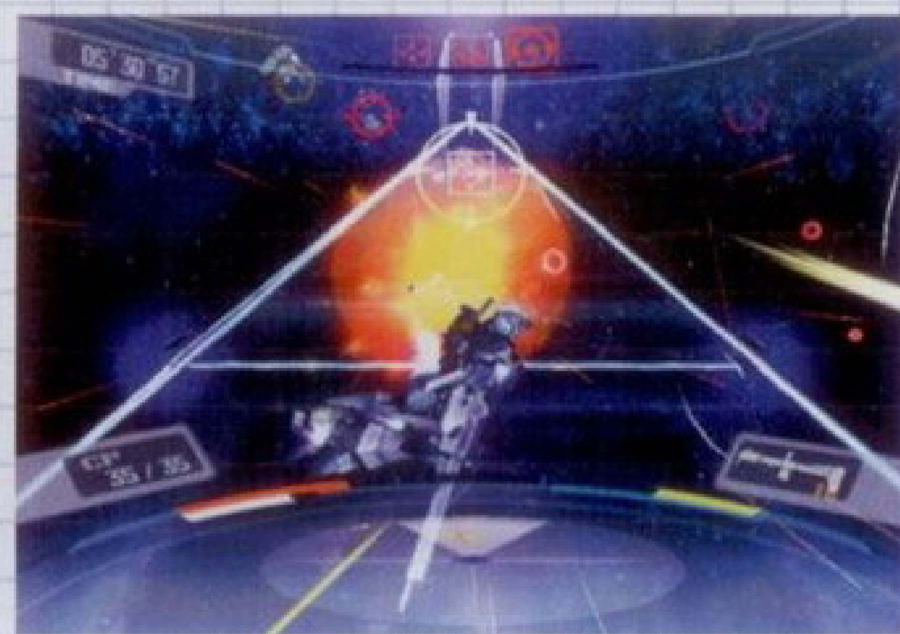
←游戏中重新制作的夏亚和阿姆罗的决战场面。

■机动战士高达 F91 UC.0123年，殖民卫星FRONTIER SIDE 遭到称作C.V（死亡先锋）的不明MS部队袭击。逃过此难的西布克乘上了由母亲开发的F91高达奋起反击。渐渐地他的NEW TYPE能力也开始觉醒，但却在战场上遇到了他所喜爱的塞西丽。



←采用了生物电脑的F91是专门为NEW TYPE设计的。





↑玩家所操作的机体正在向远处开炮，可以隐约看到远处有大量的战舰和MS，场面真是宏大！先去击倒哪个敌人也将决定战局的发展。

极具魄力的近战场面



↑合理利用各种动作，依靠机体的灵活性对敌人进行"空中打击"。这些特殊的战法很可能将决定游戏的胜负。



→夏亚的百式和希罗柯的MA展开了激烈的近距离肉搏战，以夏亚的格斗实力估计不会吃亏吧。

自由摄影记者十八般兵器样样精通



面对蜂拥而至的僵尸

游戏中玩家要以一己之力对付成百上千的僵尸，左图中男主角站在一辆小型货车上，看着下面茫茫一片的僵尸一眼望不到边，他会如何脱身险境呢？看到这个场景，估计不少人都会想起生化危机2序章时候的情节吧……美国真是个盛产僵尸的国家。



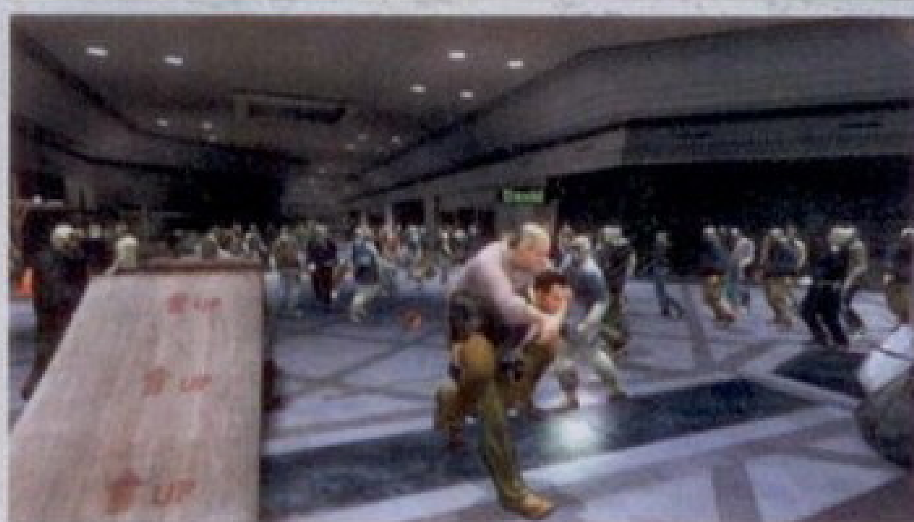
十八般兵器样样精通

玩家所操纵的弗兰克比起电影中的角色更为强悍，随手抄起一把就能当武器使用，像是斧头、镰刀、电锯、木棍、铁铲等等，甚至可以用除草机这种机械来对付僵尸。当然也少不了威力强大的机枪与火炮。就算手无寸铁，也能以拳脚与摔跤技巧来对抗僵尸。



敌人各色各样生龙活虎

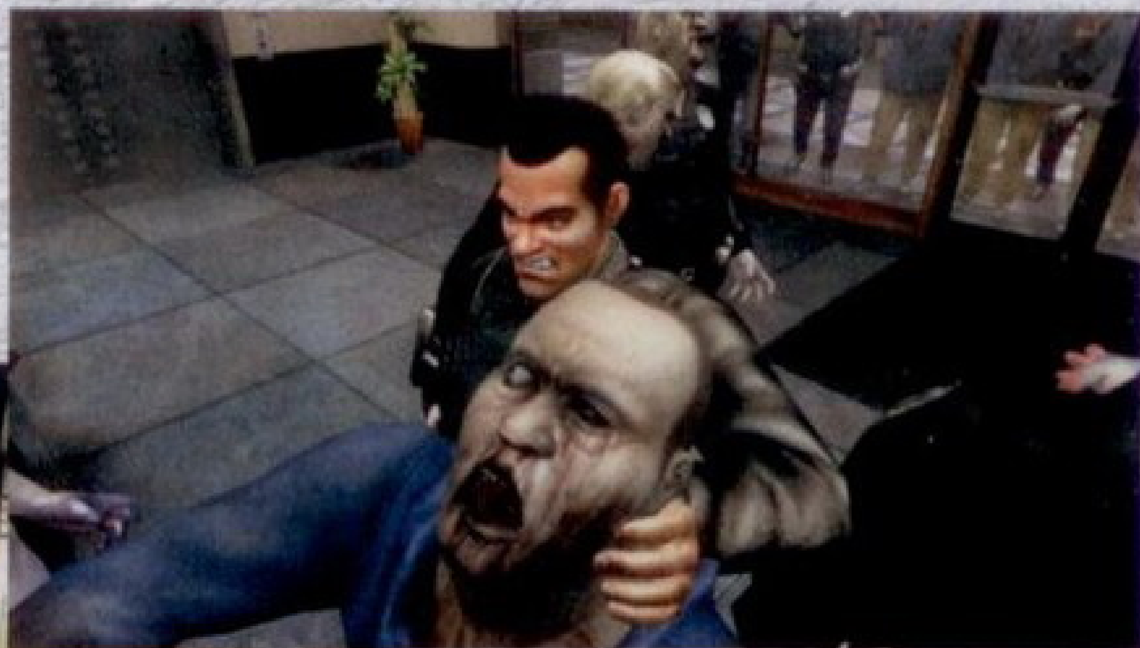
人的相貌和体态各式各样，被感染后变成僵尸，情况也是各不相同。在游戏中，徒手对付一个生前瘦小枯干的僵尸和一个体形巨大身材魁梧的怪物在难度上肯定是不可同日而语。面对厚厚的肌肉与脂肪，普通的拳脚功夫效果不大，找点顺手的家伙去揍他吧。



破除万难营救幸存者

玩家在游戏中偶尔会遇到尚未感染成僵尸的幸存者，合理利用地形优势可以把他们营救出来，转移至安全地区。部分幸存者行动不便，主角必须背着他们继续前进，这对移动速度和战斗能力都是一个严峻考验。如果此时遇到大批敌人出现，无疑是让玩家头疼的事。

《DEAD RISING》是一款在尸城生存为背景主题的动作游戏，由曾经制做过《鬼武者》、《Rockman》等系列游戏的CAPCOM名制作人稻船敬二制作，游戏描述为了捕捉新闻镜头而来到市郊城镇的自由新闻摄影记者弗兰克威斯特（Frank Waist），不幸被卷入离奇的病毒感染事件中，面对成千上万僵尸的袭击，弗兰克为了自己的生存，只好依靠原始的战斗方式，迎战蜂拥而至的僵尸。游戏风格不同于相似题材的《生化危机》，本作追求从僵尸群里以暴力杀出一条血路的爽快感，以及恐惧情节、紧张和刺激的多类型战斗。主角弗兰克虽然只是一名记者，但是却有强韧的神经与过人的体魄，毫不畏惧这些袭人僵尸的威胁，挺身与之对抗。另外游戏制作人稻船敬二说："本作中虽有大量的僵尸出现，但最终要描写的是人与人之间丑陋的尔虞我诈的社会现象。"



可以实现在平时想做不能做的事

平时大家在警察局里都是细声细气服服贴贴的，这回可算是能直起腰板说话了，什么？你不服？看见这一位了么？他就是你们的榜样。

面对交通阻塞合理运用武器

一片僵尸堵塞了道路，主角手持一长棍，估计是想从中杀出一条血路来。这个阵势还是选用一些更大威力的武器比较靠谱。比如电锯男？前面是如此一番景象，玩家与其通过是不是绕路更好一些。

自由新闻摄影记者
弗兰克·威斯特

来到市郊城镇的自由新闻摄影记者，为获得新闻奖而进行各种事件的调查，并最终被卷入难以脱身的危险境地，玩家将扮演弗兰克在一边击退丧尸过程中一边揭开事件的真相。

DEAD RISING

DEAD RISING，以对抗大量僵尸为题材的Xbox360动作冒险游戏DEAD RISING，美版定于2006年5月2日上市。游戏中上千僵尸的疯狂攻击，以及电影风格的黑色幽默，预计会给熟悉恐怖题材游戏的玩家耳目一新的感觉。

X360	本刊译名：勇闯尸城			RP
	CAPCOM	价格未定	2006.05.02	
动作冒险	DVD-COM	美版	1人	记忆容量未定

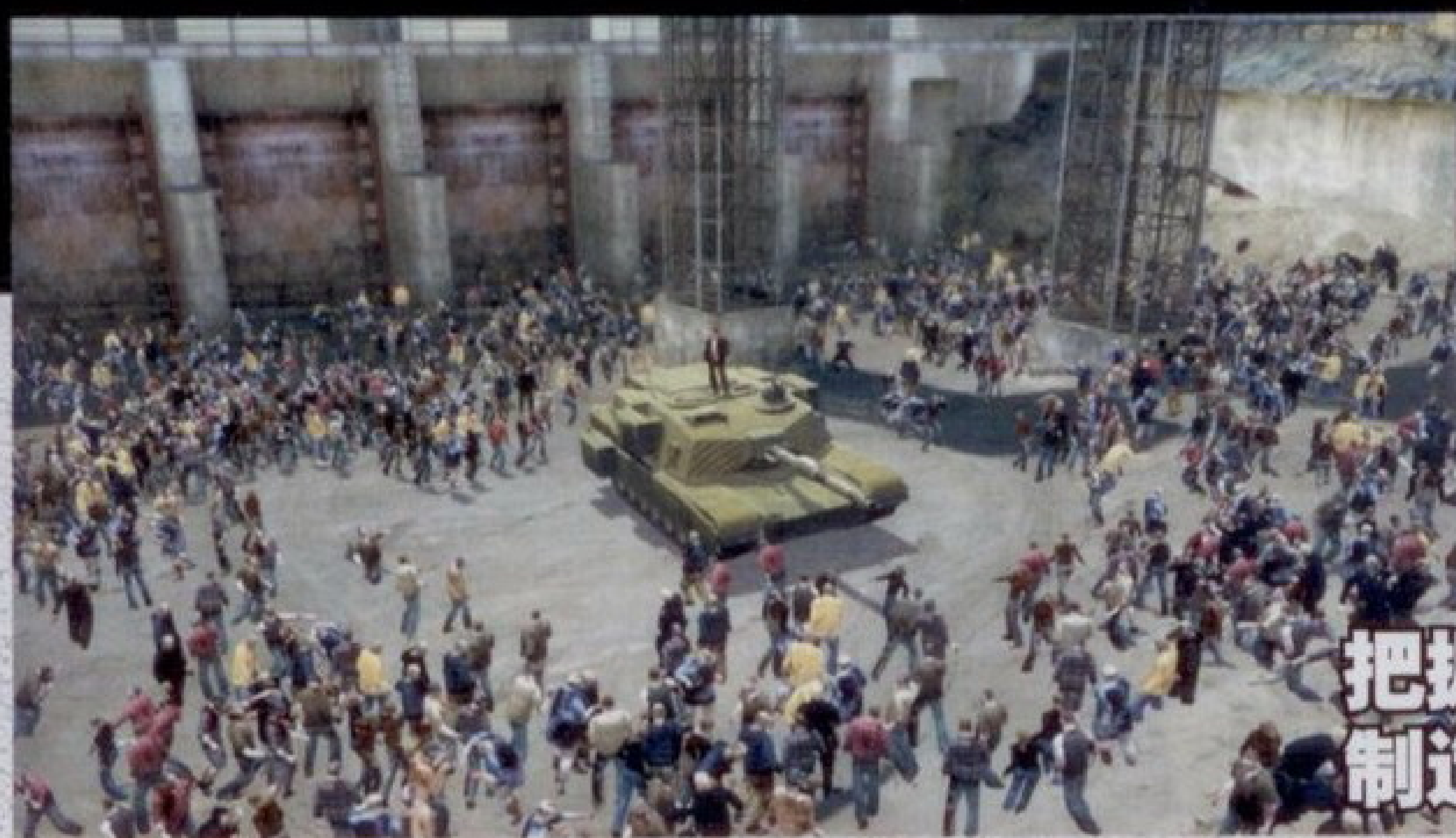
虽身置险境却不忘本职工作 更有神秘拉丁女郎挺身相助

游戏中可以取用的道具达数百种之多，非常的多样化。而且当弗兰克把僵尸干掉之后，还可以充分发挥摄影记者的天职，拍下英勇对抗僵尸的独家新闻照片，借以获得媒体的奖励。作为新闻记者，报道仍是弗兰克的重要职责：在游戏中常常会面临两种选择，可以选择挺身而出，同僵尸展开搏斗，同样也可以站在新闻记者的角度，记录下事实的真相，获得独家报道的机会，但这就有可能会见死不救，这两种选择你都可以自行决定，而游戏剧情也不仅仅只有主线情节，还会加入分支剧情以及附加有趣的小游戏等。这就是此款游戏的自由之处。此外这次公布的最新出现了另一名神秘的拉丁美洲风格的美丽女性，手持大口径的步枪，预料将成为弗兰克与僵尸奋战历程中的得力伙伴。



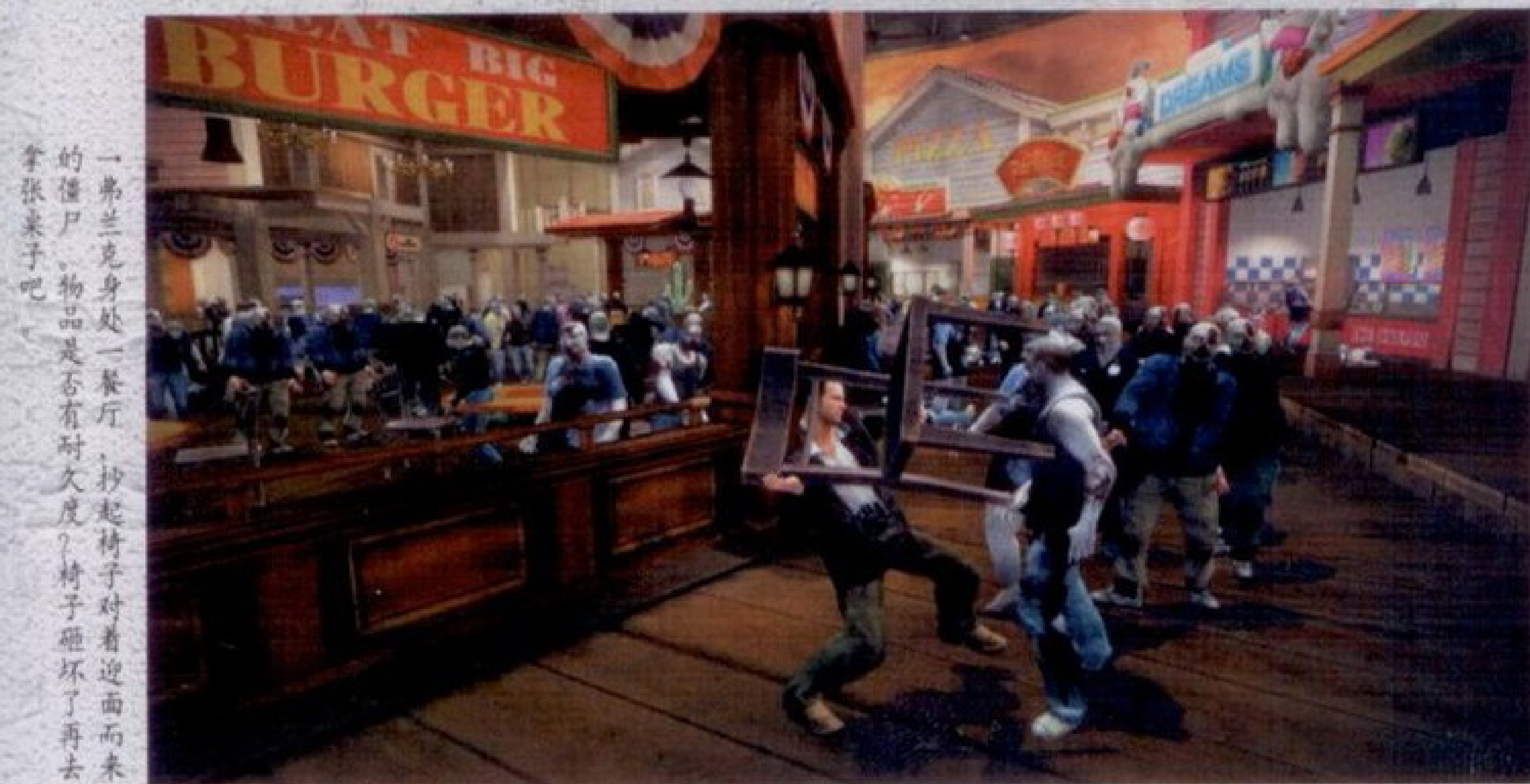
神秘美女持枪登场

虽然不知道这名神秘女子是可以选择的角色还是NPC，也不知道上面枪口对准的是僵尸还是弗兰克，但可以肯定的是，身材娇好的她能轻易的手持这样一把巨型步枪，应该能在斗中对弗兰克起到重大的作用。



主角站立在坦克上，广场四周是拥而至的僵尸，如果抢拍一张，肯定能上第二天头版头条。奖励的内容难道是机枪火炮么？现在暂时不得而知。

把握精彩瞬间 制造头条新闻



一弗兰克身处一餐厅，抄起椅子对着迎面而来的僵尸，物品是否有耐久度？椅子砸坏了再去拿张桌子吧

神秘拉丁女郎持巨枪登场英姿飒爽

游戏发售日最终决定

近日CAPCOM USA宣布了原定于3月2日在XBOX360上推出的动作游戏《DEAD RISING》将于5月2日在北美推出的消息。目前游戏日版的发售日仍未公布，不过估计将和美版为同一时期。届时XBOX360的玩家可以体验一把生化危机+快打刑事的瘾。与僵尸搏斗时魄力十足，丰富的场景多样的武器，本作应该能够成为一款出色的动作冒险游戏。在公开的影像中，游戏利用Xbox360出色的机能为玩家展示了同屏出现数千名丧尸的惊人场面。稻船敬二："本作将会有真实时间的设定，前后总共大约10天左右。在这段时间内，玩家将面临如何生存、获得最块报道并最终从这个危险的世界生还。"





身为巾帼不让须眉

神秘女子

谜一般的神秘美女，目前她的身份，来到尸城的目的等都还是未知数。不过从公布的图片上来看，十分有可能是作为分支剧情所操作的角色，类似于BIO2中的LION与ADA的关系。在剧情没有完全明朗以前，我们只能如此预测。







——这次由索尼自己制作并发售的PS2版死神无论是画面还是系统本身都比较一般。倒是NDS上世嘉的死神很不错。





不一样的厂商带来不一样的死神

死神BLEACH DS 驱动苍天的命运

●掌机上的超大容量死神

当初任天堂公布NDS相关性能指标时，由于NDS将继续采用卡带作为游戏的存储媒体引起了许多玩家的担心，因为使用卡带作为媒体虽然可以大幅提高读取速度，稳定性和耐耗损性也比光盘有着很大的优势，但是其不低的价格尤其是容量上的不足对许多玩家来讲都是很郁闷的，尤其是低容量的卡带将大幅限制了音乐和CG动画等要素的加入。不过好在任天堂表示NDS的卡带容量将是1G，而且之后不久又有外国网站表示NDS卡带最高容量达到2G是可行的，如果真能达到2G的话那么玩家自然就可以放下心来了——虽然2G卡带的实际容量实际上只相当于256MB，不过这样的容量也已经绝对足够NDS这样一款毕竟不是单凭靠声光效果而是靠游戏性吃饭的掌机用的了。

当然我们都明白，卡带的最高容量可以达到多大是一码事，厂商在制作游戏的过程中实际使用到了多少又是另一码事，毕竟增加游戏的容量往往也就意味着提高了游戏的开发成本，这可不是厂商所愿意的。因此，NDS发售至今已经一年多的时间了，容量真正达到过1G的游戏实际上只有三款，而且都是最近一段时间以来才发售的，它们分别是《宝宝从哪里来》、《生化危机・死寂》和这次我们要说的《死神BLEACH DS 驱动苍天的命运》。这款由财宝（TREASURE）制作、世嘉代理发行的NDS版“死神”也确实无愧其1G的超大容量，不但在一开始

提到本作的大容量，就不妨顺便说一件相关的题外事。大家都知道，由于NDS烧录卡的出现和游戏ROM的被破解，现在我国的NDS玩家中有不少是用烧录卡来玩NDS游戏的，而在这些玩家中由于有些人使用的是容量只有512M的老式GBA烧录卡“改进版”，所以对本作这样1G大容量的游戏就会感到有心无力。“好在”烧录卡厂家的技术人员还是很有职业道德的，不久后就发布了本作的RIP版，该版本的容量只有原来容量的三分之一，于是512M的烧录卡也终于可以装得下了——不过天底下没有免费的午餐，RIP的代价就是你在游戏中将只能听到角色们呆板的几句“哼哼哈哈”，其他音效则完全给“RIP”掉了……

●超丰富的游戏模式

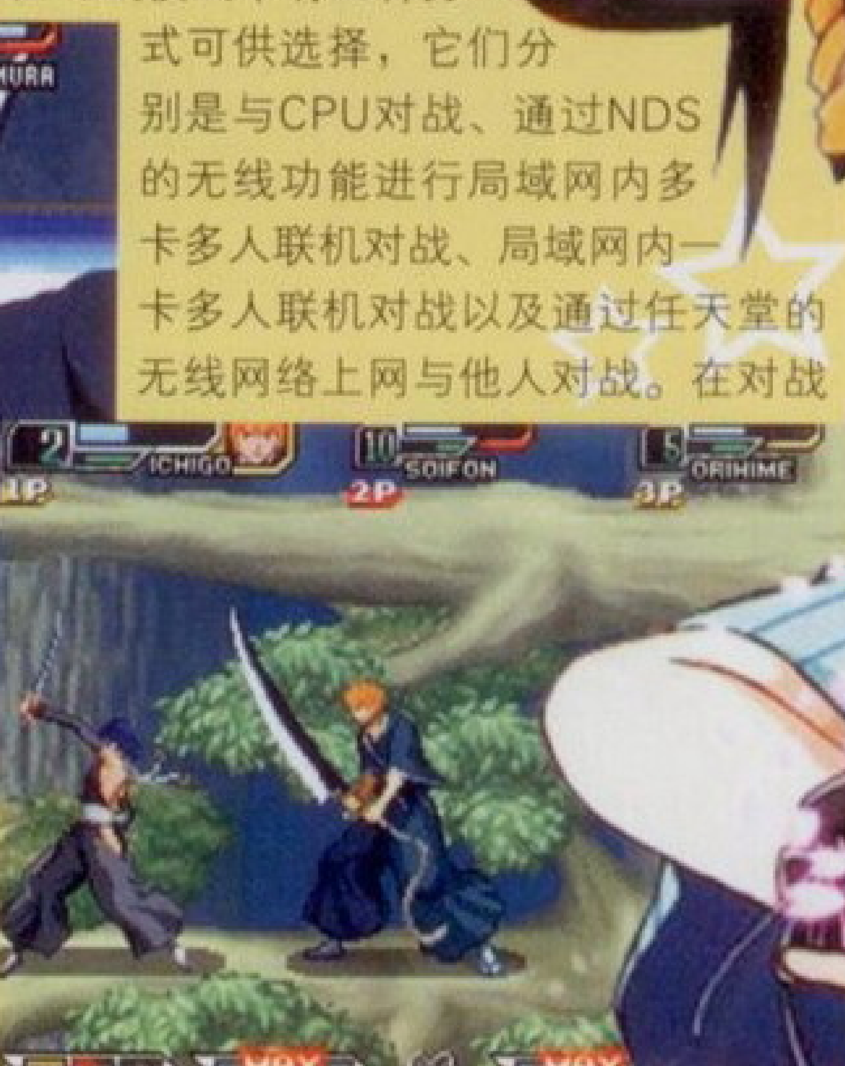
与本作1G大容量相对应的，这次的游戏模式和可玩的要素相当之丰富，一开始可供选择进行战斗的就有“剧情模式”、“街机模式”、“对战模式”、“训练模式”和“挑战模式”五种，如果将“剧情模式”打穿的话还会追加可无限战斗下去的“生存模式”。剧情模式就是以朽木露基亚被捉回灵鬼界、黑崎一护一行人去救朽木为主要背景展开的，想要进行下去会颇费一番功夫，下面会做详细介绍。街机模式就要简单许多，选择自己喜欢的角色经过简单的六场战斗就可以穿版，每名角色通一次后不但可以获得相应的金钱还可以得到特典。对战模式应该算是本作吸引人的另外一大重点所在，在对战模式中有四种方式可供选择，它们分别是与CPU对战、通过NDS的无线功能进行局域网内多卡多人联机对战、局域网内一卡多人联机对战以及通过任天堂的无线网络上网与他人对战。在对战模式中最多可以有四名角色进行同场大乱斗，虽然一开始会被分成两对在不同“线”上开打，不过使用“线移”技巧的话就可以实现四人同时乱斗了，确实相当有意思。训练模式的内容和其他同类作品中差不多，主要是为了方便玩家们熟悉各角色的使用技巧。而所谓的挑战模式则是要求玩家按照屏幕下方的提示完成各种连续技的准确成功输入，顺利完成后就可以拿到相应的奖励，在挑战模式里可以学习到不少实用的连击技巧——当然，并不是所有的在实战中都好使。需要打穿“剧情模式”后才能开启的隐藏“生存模式”，就是看玩家在得不到任何补充的情况下能够不断战斗坚持多久，在该模式下不但是体力值，包括各种灵符也都是消耗品。

除了各种战斗模式外，本作也提供了大量的可供收集要素，包括查看和定制灵符的专门模式，购买各种灵符、角色服装色彩、图片音乐以及与GC版死神联动用密码的浦原商店，欣赏已经收集到的图片、音乐等的画廊模式等。应该说，在本作中这些丰富要素的收集也是游戏中的重要组成部分，而得到这些东东的方法往往是在战斗模式中获得的奖励品或是用得到的金钱进行购买。相信所有喜欢《死神BLEACH》这部漫画的玩家都会对要素的收集非常感兴趣。

●通过触摸发动必杀技

这次的NDS版“死神”最有特色的一项设定毫无疑问应该要属其采用了让玩家可以直接触摸NDS下方的触摸屏来发动相应必杀技的设定。我们都知道，在格斗游戏中各种必杀技的使用往往都是要通过输入一连串复杂的指令才能发动的，而那些攻击力强劲的超必杀技的输入方法更是复杂，之前在一些格斗类游戏中虽然也有加入过通过快捷键来直接发动相应必杀技的设定，但毕竟因为手柄本





可以欣赏到死神谜们所熟悉的完整版游戏主题曲和开篇动画，游戏过程中更是加入了大量的语音和高素质背景音乐，玩起来临场感十足。



可用来作为快捷键的键位并不多。这次的“死神”充分利用了NDS触摸屏的特点将这种设定进行了大幅强化，在游戏中下屏一般有两个界面可供选择，一个是专门使用各种灵符的界面，另一个是发动各种必杀技用的界面，这两个界面中的灵符或必杀技都可以通过直接触摸来发动以及进行界面切换（当然一般都是用拇指触摸而不会麻烦的去用触摸笔了）。

以指令发动为例，上屏显示的是正常游戏画面，下屏显示的则是各种必杀技和超必杀的发动按钮，右边蓝色的是普通必杀技，左边红色的则是超必杀技。一般而言，普通必杀技除了部分对空中和地上



↑游戏支持多人对战，几个有NDS的朋友在一起来场激烈的大乱斗也不错，当然也可用NWFC上网对战。

有使用限制外，都是可以直接使用的；而超必杀技则需要积累灵压到相应的程度（屏幕左下角的就是灵压槽）才可发动，而像极少数的超必杀，例如黑崎一护的极强“超必杀C”，即使达到三段灵压全满的状态，别说使用连在界面上看都看不到，要发动这类超必杀就要使用“灵压UP”之类的灵符才行。一旦满足发动条件，下屏的按钮边缘就会显示出对应的颜色，此时触摸该指令按钮就可以直接发动了。可以说，这种设定使得必杀技的发动大幅简单化，虽然一开始习惯于通过搓招来发动必杀技的玩家朋友可能反而会因为这个设定而导致战斗节奏掌握不够流畅，不过习惯之后就会发现出它的优越性；比较体贴的一点就是：玩家既可以通过触摸屏上的指令按钮发动必杀，也可以像其他格斗游戏那样通过输入相应指令的方法来进行发动。

作为一款由动漫改编而来的格斗游戏作品，我们不能像对待《街霸》、VF这类游戏那样对其招式和系统的设定做过多的苛责，毕竟两者的出发点并不一样。在这次的“死神”中，不会像正规的格斗游戏那样太过拘泥于招式的判定，利用各种必杀技的特性给对手以牵制和有效打击才是最重要的，追求爽快感第一！本作中有“线移”的设定，即实际的格斗场地中实际上是双线的，玩家可以通过按L键来切换到另外一条线上去，每发动一次“线移”需要耗费一格灵压槽。从实际游戏的情况来看，在普通的比赛中“线移”的作用并非很明显，不过多人联机对战时为了避免同时被N个对手攻击陷入极为不利的境地，就必须多多使用“线移”这一技巧了。

●让人困扰的剧情模式

客观的讲，这次游戏中的剧情模式进行方式是比较容易让许多玩家产生困扰的，主要原因就在于如果想要将故事顺利进行下去的话，就必须在比赛中达成各种相应条件才能继续进行下去，否则的话就只能一轮一轮的不断重复那几场看似永无止境的循环战斗。当然，并不是说这些条件本身的达成有多困难，实际上只要知道具体的条件后达成起来还是比较容易的，不过最关键的一点在于——条件提示太过隐晦。在各场战斗之间有一些小段的剧情作为连接，而下一次战斗分支的出现条件提示往往就暗含在这些小段剧情中的对话之中，游戏中系统根本没有针对这一设定给过玩家明确提示，而且这些对话中的条件也总是说得非常含糊，不知道这一点的玩家朋友。据说游戏刚发售后，不少玩家就是因为不知道这个设定而一直在重复几场同样的战斗，还以为是游戏的BUG……如果不是因为剧情模式中这个比较混蛋的设定，那么本作的评价相信还可以给得更高一些。

死神BLEACH 被放纵的野望

●第一部RPG化的死神游戏

如果要列举出近两年最火的几部动漫作品，那么肯定少不了“火影”、“海贼王”以及“死神”的份儿，事实上，与“海贼王”和“火影”这两位都已经有一两百集的老前辈相比，“死神”目前才70集不到长度的新生力量已然有与前两位长辈并驾齐驱的势头。有着如此高人气的动漫作品自然无法逃脱厂商的“改编魔爪”，这一年多来各主机版本上的“死神”游戏版也开始逐渐多了起来，不过这些作品基本上都是格斗类型的，毕竟像“死神”这种题材的动漫作品还是改编成格斗游戏更适合，也更方便。远的就不说了，最近的一款游戏应该就是世嘉在NDS上刚推出的“驱动苍天的命运”，这也是一款不错的游戏，我们会另有介绍。

当然我们说“死神”更适合于制作成格斗类游戏，并不是指就无法做成其他类型的游戏，或是做成其他类型的游戏就不会成功，毕竟像原著中格斗要素最中的《七龙珠》和《幽游白书》也有被改编成角色扮演类或是动作游戏类并且颇为成功的榜样在先，所以这次索尼推出了第一部RPG“死神”游戏，虽然出乎很多玩家的意料，其实却并非一时脑热之举。而且，在漫画中黑崎一护作为死神所需面对的各种各样的灵魂以及打败“虚”后可以得到相应鉴赏并购买各种除灵用道具等等设定都是非常适合做成RPG游戏的，我们在游戏中也确实看到了作为货币单位而出现的“环”……这次的RPG应该说厂商还是花了不少心思的，比如请原作者久保带人特意为本游戏设计了完全原创的剧情等，不过比较可惜的是，游戏的实际素质并不能让玩家们满意。

●不如人意的游戏素质

本作给人第一印象的地方既不是游戏的片头也不是进入游戏后的第一眼，而是在尚未进入游戏、系统自动检测记忆卡中发现没有存档后新建本作记录的时候，为什么会让小编留意这种地方？并不是说厂商在此加入了什么新鲜玩意，而是因为……新建记录的速度实在是太——慢了！不仅是这里，在游戏中每次存储进度都是一回漫长的痛苦等待过程，像北斗这样的“快嘴”完全可以趁存档的时候吃完一碗饭了（笑）。说到存储记录，这里就顺便友情提示一下，本作一开始的存档并不是在平常按三角键后出现的菜单里的，而是需要回黑崎的房间调查他的床，选择休息并且休息完毕后才可以存档的。

不仅仅是存档，游戏中包括画面和台词之间的切换速度也是相当之慢，上下两句台词之间在按下圈键确认后并不是紧接着的，画面会先黑一下之后才能继续下一句台词，也就是说人物对话时我们会不停的看到画面闪来闪去，挺恶心人的。本作中绝大部分场景采用的都是2D画面，但一些少数地方也可以看出对人物采用了简单的3D贴图，因为是“简单”的贴图，所以实际效果并不怎么样，不知道厂商为何要这么做，个人感觉还不如纯粹做成2D游戏来的更好。另外游戏中的镜头运用也是一个问题，感觉开发人员的镜头远近拿捏把握得很不怎么样，有时候镜头会拉得非常远，例如在地图上行走的时候，而有的时候场景也会拉得太紧，感觉非常别扭。镜头的运用其实不管是在电影、动漫还是游戏中都是非常重要的，一款游戏虽然不必达到专业级的运镜效果，但是做成这样也未免太次了点。

具体到游戏系统方面，也有不少地方缺点明显。比如在地图上行走时按下SELECT键可以打开小地图，在小地图上蓝色带箭头的图标表示玩家自己，圆圈代表关键剧情触发点，不过我们发现代表不论玩家面向什么方向，代表自己的蓝色图标箭头却始终没有任何意义的一律指向地图的下方，如此一来，这个箭头就变得没有任何意义了。按三角键打开系统菜单后会发现菜单选项竟然全是英文，以至于小编去反复确认了N遍这到底是日版游戏还是美版游戏，后来才在英文选项旁边发现了不怎么起眼的日文（汉字）同意解释，不仅仅是系统菜单，其实战斗时的菜单选项也用的全部都是英文，英文日文掺杂的现象使得游戏给人的感觉非常之不协调，而其系统界面本身设计的也很生硬。另外还有一点，游戏中我们可以在地图上随意就能捡到许多道具，即使是RPG游戏也不必搞成道具扔的满大街都是吧？何况这些道具多数都是些除灵用的符咒。至于这些满地乱仍的道具中又有许多都是在下水道井盖上捡到的设定，小编就不想去研究这到底





↑本作在战斗中的许多指令都是有发动条件的，比如现在的黑崎一护现在就不能防御和使用道具。

是不是开发人员的蓄意恶搞了……

●颇有战略要素的战斗系统

本作是由原作者的久保带人监修的原创故事：曾经被尸魂界(死神们居住的世界)放逐的某死神计划着他的复仇计划，一护为了弄清他的真实身份并阻止他的野心，往返于尸魂界与现实世界之间。虽然有着这个原创故事情节，不过游戏本身的剧情还是基本以原著为骨干而展开的。因为时间的关系，还没将游戏打穿，不过从目前的进度看，剧情部分并不能说有多优秀，这里想要单独说说的，倒是本作中的战斗系统。

作为一款RPG游戏，本作在战斗中采用的也是标准的回合制战斗系统。不过和其他回合制战斗明显不一样的一个地方就是“站位”的设定非常重要，其他游戏中的站位一般多是影响到近战、远程系攻击力、命中率和回避率这些要素，但本作则不仅如此。以主角黑崎一护为例，他要想发动攻击就必须站在前排，如果是站在后排的话，则选择Battle后Attack这一攻击指令则是灰色不可选的，而只能选择Deffence防御和Item使用道具这类指令；同样如果是站在前排的话，就只能选择攻击系指令，防御和道具使用这类指令都是没有的。这种设定无疑使得战斗中有了不少的战略要素，战斗、防御和道具使用都与站位密切相关，比较可惜的是，个人感觉这种繁琐的设定与死神这种本该以爽快感为重点追求对象的游戏风格并不协调。更绝的是，战斗中只要选择了“Battle”指令在本回合之内就无法退回上一级菜单了，也就是说如果玩家不小心站位错误，那么在本回合内基本上就只有等着被郁闷了。至于所谓的自由连协系统——也即在规定位置成功地输入指令后，由其他角色进行连协攻击，设定不错，只是爽快感上仍然有所欠缺。

●这就是业余和专业的差距

在上面的文字中我们一直没有具体介绍本作的厂商，因为出乎人们的意料，制作本作这样一款动漫改编游戏的，竟然不是我们熟悉的BANDAI、TOMY或者是SEGA等厂商，而是索尼自己。看过“死神”动画的朋友应该都知道结尾时会有索尼和PS2字样的出现，或许索尼是想尝试一下自己在动漫改编游戏方面的功力如何，又或许只是想单纯的跟风趁机赚一票，不过无论从哪方面来看，索尼这次的举动都只能用“失败”一词来形容。虽然像BANDAI这类老者“三栖”厂商也发售过不少中庸之作，不过素质如本作这样的还是相当少见的。虽然小编个人一直对SCEI开发的游戏不怎么感冒，不过去年其美国兄弟SCEA的“战神”以及“旺达与巨像”确实很给索尼的游戏开发部门争了一口气，可惜这次SCEI又让我们失望了。或许，这就是业余和专业之间的差距吧……

□文/北斗

在动漫和游戏可谓是空前的繁荣的今天。我们这些生于70年代末80年代初期的玩家，基本上是左手拿着漫画，右手握着手柄，看着动画片成长起来的。像文史不分家一样，动漫和游戏本就有密不可分的关系。两种同根而生的事物，如今正借着文化产业之盛世浪潮，向前不断地融合发展着。当今的游戏如果没有动漫般精彩的人物设定，算不上是好游戏。越来越多的动漫要素渗入了游戏，越来越多的动漫作家参与了游戏的制作。可以说，如今的游戏正是电子技术和动漫共同高度发展的产物。在充满各种动漫要素的游戏中，还有相当一部分则完全取材自动漫，也就是由动漫改编成的游戏。众所周知，我们的邻国——日本，是动漫和游戏产业的超级大国。游戏不敢说，但就动漫来讲，日本绝对是世界第一。第二是谁说不好，但可以肯定的是，日本的动漫霸主地位是短时间内不可动摇的。JAPAN制作的ANIMATION等于精品，于是现在英语中又多了个新的词汇——把JAPAN制作的精品ANIMATION称为："JAPANIMATION"。 □文/龙马

动漫MANIA总动员。

——动漫题材游戏推荐

幽游白书FOREVER

PS2/FTG/BANPRESTO/2005.5.19

日本的动漫多是奇思妙想的题材，大多充满精彩的打斗，感人的情节和忍俊不禁的搞笑。而日本人气漫画家，富坚义博的《幽游白书》可谓其中集大成的经典。本作在全世界都有着极高的人气。故事讲述了主人公浦饭幽助因意外死亡而成为灵界侦探，与他在人间和灵界的朋友们一起冒险的故事。作品中的每个主要人物都是个性鲜明，有很强的存在感。笔者在学生时代曾非常热衷MD版的《幽游白书》，由于当时硬件性能较低，游戏内容十分有限，但却让当时我们这些《幽游白书》FANS们每天乐此不疲。

去年由擅长制作动漫改编题材的BANPRESTO推出了PS2版《幽游白书FOREVER》，总算给我们这些FANS们带来一份精美的礼物。游戏类型是3D格斗，为了忠实再现原作的角色形象，画面采用了卡通渲染方式。故事剧情分为"暗黑武术会编"、"仙水编"、"魔界幽助编"、"魔界藏马编"和"魔界飞影编"五个部分，几乎含盖了原作所有的经典内容。游戏中可以操纵正反两方加上隐藏人物共有20个角色，支持1-2人同时对战。本作借助PS2的强大机能，所有的角色造型都依照原作中人物原型比例制作，游戏的背景画面几乎都取材于原作漫画场景，很多经典如青草地、洞窟、竹林等场景都在游戏中得到忠实的再现。游戏中除了体力外，还加入了使用"灵妖力"来控制角色的形态变化，以及利用"感情值"来发动一击必杀奥义等要素。人物的招式、必杀技等也完全忠于原作，打斗过程中的动作非常流畅。相信《幽游白书》的FANS可以充分享受原作动漫的那种感官刺激，单纯的对战玩家也可以体验那种激烈打斗的酣畅痛快。

钢之炼金术师3 继承神的少女

PS2/ARPG/S-E/2005.7.21

"人如果没有什么牺牲的话就什么也得不到，为了得到某些东西就要付出相应的代价。"这就是炼金术哲学中的"等价交换"原则。毫无疑问，等价交换是这部在日本拥有极高人气的动漫作品《钢之炼金术师》的核心思想。炼金术是一门研究如何将普通金属变成黄金的学问。黄金则象征着完美，借着炼金的过程，使人的精神得以净化。

《钢炼》系列等价交换的故事在继续，S-E的《钢炼》题材游戏也继《无法飞翔的天使》和《红色灵药的恶魔》之后，在去年发售了最新作《继承神的少女》。游戏采用了完全原创的故事，片头和过场的高素质动画由动画版的原班人员制作。全程语音和卡通渲染方式依旧保留，有十足的动漫感觉。本作加入了很多新的系统，如给索菲送礼物的系统，和游戏中可以切换操作爱德与艾尔的系统，并且实现了玩家期待的两人同时分屏PLAY模式。这样很多在一人PLAY中不可能实现的战斗方式或战斗组合，在两人PLAY中都能得到完美实现，各种连续技、合体技也能依靠两人配合而轻易发出。

《钢炼》系列的动画、漫画、小说、玩具、游戏的良好销售业绩给S-E带来了巨大的经济利益，单从本作的优秀程度，就可以感到，《钢炼》题材的游戏正渐渐挤身于FF、DQ等一流品牌阵营。即使您不是《钢炼》系列的FANS，笔者也把它作为一款优秀的ARPG向您推荐。

SD高达G世纪NEO

PS2/SLG/BANDAI/2002.11.28

动漫首先是人用画笔天马行空般在纸上创作出来的，题材自然是充满了幻想。而机动战士高达系列的创作初衷，可以说是对未来科技的一种憧憬。在众多以机器人为题材的动漫作品中，高达系列则以其长久以来超乎想象的极高人气，毫不客气地站到了TOP。从1979年的机动战士高达到现在的高达SEED，它几乎伴随了几代人的成长。而让笔者在大量高达游戏中只挑选一款能表现高达精神的游戏，着实有些为难。生怕写错了什么而遭来高达FANS们的不满。

在以动作射击为主的高达游戏中，笔者个人希望推荐这款战略模拟的《SD高达G世纪NEO》。本作出色的画面自然不用多说，登场的机体几乎涵盖了高达系列的历代角色，SEED系列机体也在游戏中初次亮相。原作中不可能相遇的角色也在本作中实现跨系列的战斗。《SD高达》系列无休止的进行机体设计也在本作中得到了简化。不过最值得一提的是游戏的一些系统设定。比如玩家通关水平的高低决定了再次挑战时角色们等级（游戏的难度），因为只玩一遍是不可能玩全高达这种游戏的。还有就是通过战斗胜利可以得到多达数十种的徽章，用以提升机师能力。正所谓顾此就容易失彼，历代高达角色的同时登场必然会造成剧情的混乱。虽然丢失了高达系列的严谨剧情，但相信大多数玩家还是会乐在其中的。限于篇幅，关于本作的介绍就到这里。最后重申：推荐什么游戏，只代表笔者个人的意见，还望众高达FANS们理解。

龙珠Z3

PS2/FTG/DIMPS+BANDAI/2005.2.10

如果评选在我国最有人气的动漫大师，恐怕非鸟山明先生莫属。原因一定就是那部全世界动漫迷的宠儿——诞生于1984年全球累积销售超过一亿套的《龙珠》。作品主人公孙悟空取材自我国的古典名著，作为中国人的我们真不知道是该骄傲还是该惭愧……关于《龙珠》的游戏，早在FC时代就出现了。但笔者要推荐的还是PS2版的龙珠系列最新作《龙珠Z3》。

可以说，该游戏完全是为了龙珠FANS而制作的。不过，动漫题材的游戏就是如此，只要FANS认可，就是成功的。《龙珠Z3》是PS2版龙珠游戏的第三作。用卡通渲染（CELL SHADING）来表现动漫人物已经算此类题材的惯例了，游戏画面的光影表现接近完美。情节完全收录了漫画的全系列，甚至包括以悟空的孙女小芳为题材的《龙珠GT》。游戏中的登场人物超过40名，而且主要角色的各种形态、必杀技都借助PS2的强大机能，淋漓尽致地忠实再现。光是这些恐怕就足以让全世界龙珠FANS欢欣雀跃。另外，本作的意外惊喜之处就是独创的"龙之宇宙"模式。玩家将通过这个模式完全进入梦幻般的龙珠世界，以RPG的方式去享受龙珠世界的庞大剧情。通过战斗，取得经验值，提升角色的体、气、攻、防、气、能、魂，各项能力，创造属于玩家自己的龙珠英雄。说了这么多，身为《龙珠》FANS又没玩过本作的您，还犹豫什么呢？

名侦探柯南 大英帝国遗产

PS2/AVG/BANDAI/2004.11.18

本作改编自动漫作品《名侦探柯南》，游戏还是采用3D卡通渲染来重现原作的画面风格，实现了普通3D无法达成的丰富而灵活的演出效果。玩家将操作原作的主人公——工藤新一，投入到一连串杀人事件中，经过冒险、推理、解谜，最终揭开这场由大英帝国遗留的神秘遗产所引发的连续杀人事件的真相。本作的游戏舞台是南海的一座孤岛，名侦探柯南将前往那里的一座公馆中展开一系列的冒险。玩家可以利用本作提供的阿笠博士所发明的各种道具展开一系列破案调查。利用"绳索"的伸缩，可以从高处降下，利用"滑板"可以进行加速移动，利用"足球"可以清除障碍物，等等。当然原作中的"腕表型麻醉针"和"领结型变声器"等道具也会在游戏中出现。喜欢冒险解谜或喜欢柯南的玩家们，请一定不要错过。

史莱克2

PS2.GC.XB/ACT/ACTIVISION/2004.10.28

推荐了这么多日本的动漫题材游戏，其实也是没办法的事情。日本是动漫产业的霸主，这点是大家有目共睹的。由于日本和我国文化上实在有太多的相似之处，所以比起接受欧美来说，我国的动漫迷和游戏玩家可能更热衷于接受日本。不过，笔者还是想推荐一部美版味十足的作品《史莱克2》，其实美版游戏的可玩之



处还是很多的（实话）。原作是全球大受欢迎的好莱坞3D卡通《史莱克》的续篇。笔者个人就原作卡通片来讲，更喜欢《史莱克1》。但谈到游戏，笔者更愿意推荐游戏内容大幅增加的《史莱克2》。

游戏剧情完全忠实于卡通版原作，美国式的幽默可谓无处不在。史莱克的冒险同伴除了前作的驴子外，增加了靴子猫、菲奥娜公主以及姜饼人等角色。玩家也可以操纵史莱克之外四人团队中的任何一名角色，并随时可以互相切换，从而可以利用每位角色独特的能力来解决不同的谜题以及与各种怪物作战。游戏中还增加了一个很有趣的功能，就是达成了游戏的特定目标后，可以得到一张"SNAP SHOT（快拍）"的纪念照。只要攒够一定数目的照片，就可以进入隐藏情节。OK，让我们走进游戏版《史莱克2》，去挑战卡通电影中的冒险吧。

火影忍者：木叶的忍者英雄们3

PS2/FTG/BANDAI/2005.12.22

说到BANDAI公司，大家可能会想到大量的动漫作品，大量的动漫相关游戏以及大量的动漫周边玩具。而《火影忍者》自从1999年在周刊《少年跳跃》连载开始，NARUTO这个名字就传遍了全世界，当然在我国也拥有众多的忠实FANS。日本的动漫产业，一般是先在周刊漫画杂志上连载，然后推出单行本，接着是播放TV版动画片，再就是推出剧场版动画。能推出动画片的漫画都是具有很高人气的。像BANDAI这种与动漫关系密切的公司，就会看准机会把人气动漫作品改编为游戏。从2003年开始，就有公司开始推出游戏版的NARUTO了。但其中还是以BANDAI的PS2版《火影忍者：木叶的忍者英雄们》系列最为著名。

这款前不久刚刚上市的《火影忍者：木叶的忍者英雄们3》相信一定会让NARUTO的FANS们欣喜若狂。本作继续前作的风格，仍旧使用了当下十分流行的具有动漫效果的卡通渲染方式。游戏使用了两张DVD，一张是游戏，另一张是与游戏内容息息相关的NARUTO动画片，讲的是木叶无差别乱斗大会的故事。游戏角色和上一代的30人相比大幅增加，每位角色都身怀独特的忍术和奥义。实力很强的"音之五人众"也终于在游戏中登场了。NARUTO系列的看点，毫无疑问是各种华丽夸张的忍术。本作在忍术的表现上可以说十分的出色，由于要使用各种忍术，游戏中还可以使用大量的道具。所以与一般的格斗游戏有所不同，需要玩家具有一定的战略性考虑。但游戏的操作性很好，即使是动作游戏的生手玩家，相信也会觉得容易上手。游戏除了对战格斗模式外，还保留了前作大受欢迎的RPG模式，并且增加了大量的新内容。NARUTO的FANS们，不要再犹豫了，暂时合上手中的漫画，拿起手柄，去体验游戏带来的互动快感吧。

为了ONE PIECE战斗！

PS2/FTG/BANDAI/2005.9.8

《ONE PIECE海贼王》是由日本漫画家尾田荣一郎创作、集英社于1997年开始在漫画周刊上连载。故事是一个充满幻想和刺激的海盗冒险类题材。由于制作得非常出色，结果又是人气鼎沸。按照人气作品的商业流程，《ONE PIECE海贼王》继续出版单行本，小说，并很快被制作成了动画片，最终商家也理所当然地制作了笔者要推荐的这款游戏。

本作《为了ONE PIECE 战斗！》，放弃以往的Q版形象，以标准人物比例制作。像很多动漫题材一样，游戏继续采用3D卡通渲染方式，并实现了每秒60帧以上的流畅画面。丰富生动的人物动作与表情，将漫画《ONE PIECE海贼王》的风格忠实再现。动漫游戏的众多角色是此类游戏的一大卖点。本作也不例外，原作角色共有50个以上，而且所有角色都是原版声优配音，全语音演出。由于原作是冒险题材，所以本作当然少不了丰富而美丽的游戏场景。至于对战时华丽而丰富的必杀技，在笔者看来不但是忠于原作，而且是青出于蓝胜于蓝。游戏丰富的模式也能满足玩家的要求。包括实现普通人机对战的"战斗模式"，用金钱下注，类似生存模式的"赌博模式"，和朋友切磋技巧的"对战模式"，练习招数的"训练模式"，以及支付从"赌博模式"里赢来的金钱，从而实现将自己对战的影像记录下来，并可以观看的"录像模式"。虽然本作没有加入故事模式，但喜欢海贼王的玩家还是不容错过的。

头文字D SPECIAL STAGE

ARC.PS2/RAC/SEGA/2003.6.26

憧憬"最速"的狂热年轻人心中最COOL的动漫作品，应该就是《头文字D》吧。原作漫画在日本销量累计超过3100万册。而且这股竞速之风，早已吹进了华语文化圈。去年周杰伦出演原作的电影版，也让《头文字D》这几个看似莫名其妙的字瞬间传遍中国全土。其实"头文字"在日语中是大写字母的意思，"D"是DRIFT（汽车甩尾）的简写。由于《头文字D》人气的升温，SEGA终于把它搬进了街机厅，结果《SEGA RALLY》系列的制作小组不负众望，使《头文字D》成为了当时日本最受欢迎的街机赛车游戏之一。游戏完全继承了原作追求"最速"的风格，玩法和《首都高》系列差不多，只是舞台由东京都转到了群马县。

随着DC的终结和PS2的热卖，SEGA把引爆人气的"最速"体验带进了PS2。由于是家用平台，游戏自然加入了原创的"故事模式"。玩家扮演主人公藤原拓海驾驶着爱车，体验原作的剧情，在完全忠实原作的公路上，追求"最速"的传说。游戏中经常可以听到来自同伴或竞争对手的对白，所以十足的临场感。而且保留了街机版中最有人气的"公路最速传说"模式，玩家可以从31种以上的车中选择自己的爱车，与竞争对手们进行一对一的"竞速"。使用"竞速"胜利后得到的加算点数，可以实现对爱车的改造。最后，套用一句SEGA对本作的宣传语："与拓海一起成长，体验最速传说——无论你是《头文字D》的FANS，还是汽车爱好者，都请来游戏中实现梦想吧。

马达加斯加

PS2.GC.XB/ACT/ACTIVISION/2005.5.23

这次笔者推荐的动漫游戏中，有8款是日本游戏。也许玩家会认为，即便全是日本的作品也没什么好奇怪的。不过，笔者还是想用一款美国味很浓的作品《马达加斯加》来结束本文。毕竟正如前面提到的，推荐什么作品只代表笔者的个人意见，希望广大玩家们能够理解。

本作是根据好莱坞梦工场出品的卡通电影《马达加斯加》改编的同名作品，看过影片的玩家一定熟悉片中这4个角色：狮子、斑马、河马和长颈鹿。游戏中，玩家将操纵它们再次体验一次逃亡到马达加斯加的冒险之旅。游戏共分11个舞台，从世界的繁华之城纽约到人烟稀少的非洲马达加斯加，可谓是长途跋涉。此外游戏中还加入了很多MINI游戏，如中央公园里的"斑马MARTY逃跑"、货船甲板上的"LEMUR反叛"等等,都能让玩家体会到在紧张战斗中的乐趣。

面对铺天盖地的动漫题材游戏，玩家选择玩哪一款，也许并不是看重游戏本身，更多的则是出于对原作动漫的情有独钟。



↑幽游白书FOREVER中的战斗场面。



↑钢之炼金术师－继承神的少女。



↑SD高达G世纪NEO中的武者高达。



↑龙珠Z 3 中的"舞空术"。



↑名侦探柯南之大英帝国遗产。



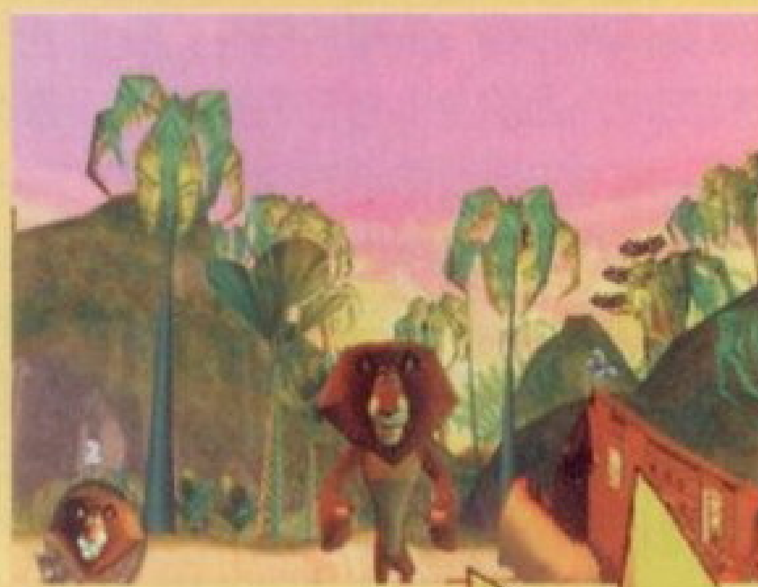
↑美版游戏：史莱克 2。



↑火影忍者－木叶的忍者英雄 3。

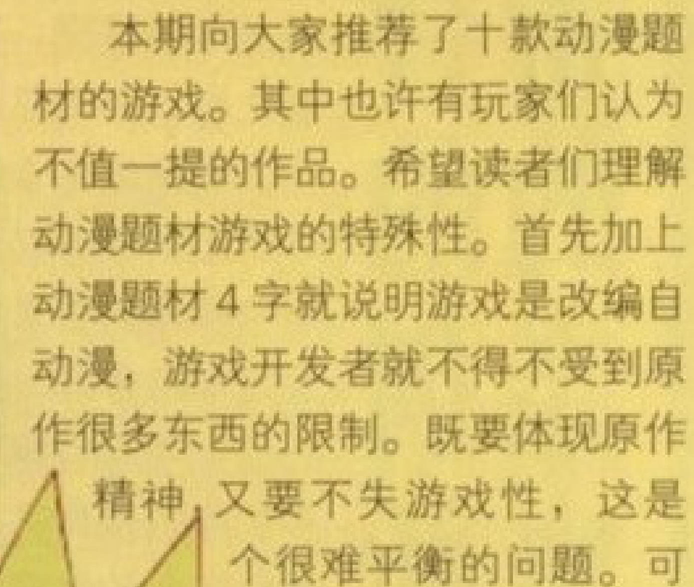


↑头文字D的原作漫画。



↑梦幻般的游戏：马达加斯加。

本期向大家推荐了十款动漫题材的游戏。其中也许有玩家们认为不值一提的作品。希望读者们理解动漫题材游戏的特殊性。首先加上动漫题材4字就说明游戏是改编自动漫，游戏开发者就不得不受到原作很多东西的限制。既要体现原作精神，又要不失游戏性，这是个很难平衡的问题。可以说，动漫游戏完全是面向动漫FANS的作品。这点希望广大读者予以理解。





【点评人:大怪】





嬉哈狂潮

在接触这款游戏之前，首先应当了解游戏全名中企业家Ecko的名号，他独立奋斗建立了自己的公司，成为时尚巨头。本作中角色的嬉哈装扮都基于此品牌形象的大力支持。本作在去年的E3展中已经吸引了各大游戏媒体与玩家的关注，在笔者真正接触本作之后，才发现这款3D动作游戏吸收了众多喧哗要素，是款集众家之所长的顶级商业作品。

PS2	游戏原名：Marc Ecko's Getting Up			CERO 12
	Atari	49.99美元	2006.02.18	
格斗对战	DVD-ROM	美版	1人	104KB

多点商业要素相结合的创新之作 涂鸦艺术与动作搏击的亲密接触

游戏整体结合了众多欧美风格著名动作游戏如“涂鸦小子”，“纽约街头教父”等游戏的突出优点并进行整合，凭借the Collective公司丰富的动作游戏制作经验，整合出这样一款充满流行要素与爽快动作感的新作。（游戏制作商the Collective以前曾经制作过《吸血鬼猎手:芭菲》、《印地安那琼斯与帝王古墓》等知名游戏，并得到了比较好的动作游戏技术经验）游戏中玩家扮演一位颇有艺术才华，并已经在涂鸦界崭露头角的年轻涂鸦画家TRANE。在一次意外事件中无意发现了政府准备进行的一项将危机所有涂鸦画家的封锁阴谋，在这个危机关头TRANE挺身而出，进入了这场力量对比悬殊的对抗中，最终将阴谋捣毁成为了NEW RADIUS城涂鸦画师中的孤胆英雄。

GETTING UP的操作架构为第三人称视角动作游戏。游戏中结合了3D动作涂鸦，3D动作打斗，与探索潜行等综合要素。首先游戏中可以在任何固定建筑墙壁上进行涂鸦，游戏中不但会出现与你叫嚣的涂鸦敌对分子，还会出现将你的涂鸦杰作直接销毁（喷压掉）的警事人员。有血性的玩家自然不会屈服，在城市的各个角落都留下你风格突出的“作品”吧。而涂鸦作为游戏的主题之一，还关联着游戏关卡的进程。通常我们进行剧情安排的打斗与躲避之后，必须要在特定地点上喷涂上自己的得意之作方能完成关卡任务。游戏中进行涂鸦的操作方式非常出新，不仅对涂鸦工具的刻画细致入微，对于玩家操作的要求也相对较高。“嬉哈狂潮”的涂鸦设定非常多样，虽然上手简单但想要熟练掌握并进行自如喷涂也需要长时间的练习。游戏中设定了众多的涂鸦道具进行使用，从不干胶帖纸、蜡纸，到多样多色的气雾喷罐、滚筒、压图用胶质团等等一应俱全，玩家在游戏的进程中将随着战斗和任务的进行不断地丰富自己的涂鸦用品，物品的多样自然也会让你的作品色彩与造型更加的丰满。游戏中涂鸦的技巧则需要利用游戏进程中的学习技能来提高。在游戏冒险过程中会遇到多位涂鸦大师，通过交谈与学习主人公便能够掌握新的涂鸦技巧，并记录在玩家的涂鸦档案中。丰富的绘图技巧加上游戏中不断丰富的涂鸦用品，游戏非常真实地将涂鸦艺术的魅力反馈给玩家。“嬉哈狂潮”的涂鸦操作自由度很高，与当年SEGA发行的“JET SETRADIO”相比并不用按照屏幕指示进行，游戏很好地利用了PS2游戏手柄的反馈功能，涂鸦中的画面水平也很大程度上取决于玩家力度的平均与涂鸦方向的持续控制能力。在操作时的感觉如同真实涂鸦一般，笔者认为本作的涂鸦操作方式是最值得赞扬的游戏要素之一，体现出了制作小组对于涂鸦这项街头艺术的高度认识。

涂鸦作品的画质与图样方面，作品依靠非常成熟的3D渲染引擎塑造了众多色泽鲜艳，动感十足的涂鸦样式。游戏中涂鸦的难度分为高、中、低三类，随着主人公不断的冒险与学习，作品水平与造型的丰富多彩都还是基础，更引人注目的是游戏中的任务升级，到后期TRANE的任务将达到实现NEW RADIUS城所有建筑物涂鸦目指的地步。TRANE的直觉引导模式下将在城中各点涂鸦，由于在直觉模式下属于第一人称视角，所以转动视点就可以显示周围可以进行涂鸦的特定位置（任务涂鸦地点与非任务涂鸦地点都以不同的颜色标明）。游戏中可涂鸦的地点分布很广，除了建筑墙壁涂鸦之外，甚至连列车的车身都可以成为涂鸦的画布……游戏中的关卡很好地将动作要素与高难度的涂鸦相结合，我们甚至要一边灵巧地躲避墙壁的突出物一边实现在列车一侧的涂鸦，在列车顶端时甚至还要躲避那些车顶灯，操作乐趣丰富。



↑游戏中的涂鸦虽然是重要的任务要素，但精美程度令人陶醉其中。

除了游戏的主体涂鸦之外，游戏还要与对立势力、政府势力人员进行搏斗。这时游戏又瞬间还原成为一款美国搏击风味十足的动作游戏。在游戏中经常会遇到大批敌人的侵扰与恐吓，作品吸收了敌人锁定的3DACT要素，并能够随时利用身边的物品进行反击，如同铁管、砖头、包括汽车电池这样的物品都会成为自卫的武器，主人公的动作非常灵活，拳脚与背投等动作刻画得非常流畅，当击败了敌人之后，游戏中还将隐蔽要素融合进来，这时的TRANE需要迅速找到掩体进行躲避，以避开警方空中直升机的追捕。如果单纯的将游戏的动作要素拿出来，作品都属于一款上乘的3D动作ACT，而在战斗后进行的隐蔽甚至超过了搏击时的紧张感，可见游戏本身将孤单英雄隐蔽作战这个重点进行了合适的描绘。另外要说的是游戏的大环境，NEW RADIUS城的设计吸收了美国大都会与日本现代化都市的双重风格，能够将两个风格各异，且现代化程度有世界代表性的城市融合在一个游戏场景中，游戏小组的创新与认真的游戏制作态度值得钦佩。

B



【点评人/小沛】刚玩这款游戏时还以为这只是一个单纯的美式动作游戏，但后来才发现游戏中还有一个重要的组成部分：街头涂鸦。本作中的涂鸦也很有特色，可以选择使用不干胶贴纸、蜡纸、气雾剂等任何工具进行涂鸦。涂鸦方式也很有意思，不必像SEGA的《街头涂鸦》那样按照屏幕上的提示去做，而是可以自由发挥，完成的作品的好坏全看自己的操作。而且本作还有一些RPG要素，比如引发一些特殊剧情后还可以习得新的涂鸦技巧等等。像其他很多美式动作游戏一样游戏中动作部分的操作手感也不错。可以说这是一个把动作游戏和涂鸦游戏结合得比较成功的作品。

B



【点评人/龙马】美国街头文化包括街头篮球、涂鸦、DJ、滑板等等，这类东西在我们国内基本都是空白。当然他们有些是违法行为，并不提倡，比如涂鸦。《嬉哈狂潮》就是一款以美国街头文化为主题、以涂鸦为主体混合了格斗等大量街头要素的游戏。该游戏的画面很优秀，配合了节奏动感的Hip-Hop音乐，手感也还不错，故事曲折有趣，并且可以自己设定涂鸦图案等东西，几乎没什么大缺点。但是由于文化差异，虽然这个游戏素质还不错，但是我相信即便是国内自认比较时尚的玩家，由于文化差异也很难深入玩下去，也就很难得到游戏乐趣。

B



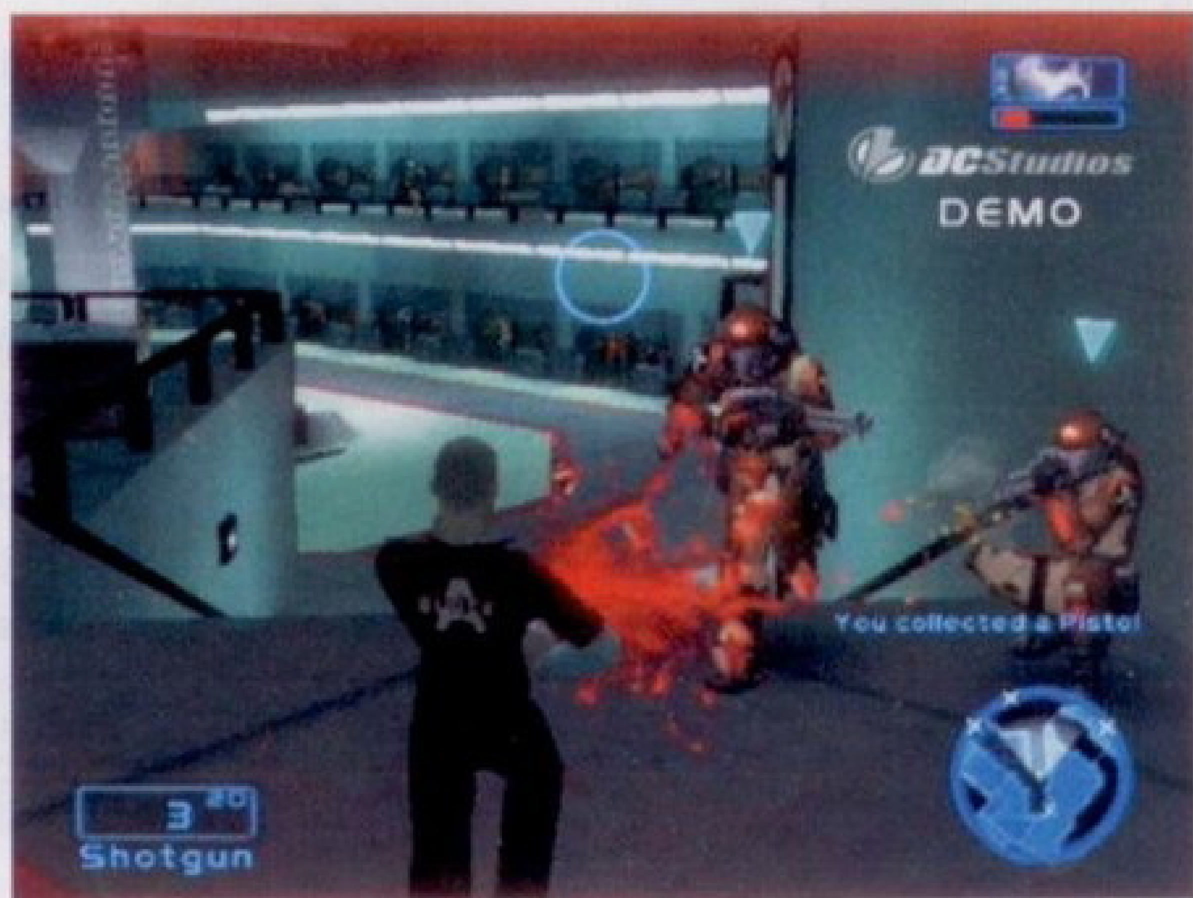
【点评人/雪飞】“嬉哈狂潮”这个名字起得实在有够另类，而像小沛这种对以另类噱头哗众取宠不屑一顾的人来说，这个游戏打听到名字起就没有留下一个好印象。好在这个游戏的内容还基本能让人接受，它将城市文化和动作等多种元素融合在一起，算得上是一款不错的动作游戏。本作的游戏性比较强，它包含了涂鸦与战斗这两个看似没有什么关联的要素。涂鸦部分没有什么可以多说的，基本以探索为主。而战斗则比较激烈，随着难度的提高，玩家会遇到各种各样难对付的家伙，而你则需要根据不同作战环境，采取最为有效的攻击方法，之后的隐蔽要素制作的也很有新意。

B

提及涂鸦，最早实际上是接头的帮派标志，经过不断的发展变化成为一种街头艺术。本作帮派暴力与涂鸦相结合也源自于此。

【点评人:大怪】





紧急状态2

不要以为游戏本身画面渲染的粗糙与角色造型的粗犷就放弃研究，这款历经多年开发，甚至差点流产的传奇续作将暴力美学与革命英雄主义的游戏主题相结合，游戏性极为突出。作品区别与前作的剧情铺垫与多样的ARC模式，比较前作来说完成了一次成功的软件进化。玩家只要开始故事模式便难以放下手柄，这便是紧急状态 2 的独特魅力。

PS2	游戏原名：State of Emergency 2			
	South Peak	49.99美元	2006.02.19	
第三人称动作	DVD-ROM	美版	1-4人	92KB



虚拟现代背景的反政府武装与政府霸权之战！欧美个人英雄主义与现代革命浪漫主义的精美结合体！

紧急状态2的前作紧急状态是于2002年发行的一款动作名作，当时以火爆的打斗动作与外部场景不加修饰的疯狂乱斗著称，获得了众多欧美玩家的追捧。当前作的FANS们热切期待着续作来临之即，开发商却由于资金不足而宣告破产，好在作品的版权进行了拍卖，买主则为本次“紧急状态2”的开发商DC STUDIOS，而开发小组也得以继续进行开发工作。怎知道在游戏开发接近完成的情况下发行商又发变故，失去了开发商支持的DC STUDIOS几经波折后终于找到了“SOUTHPEAK INTERACTIVE”作为游戏的代理发行商，如今，我们终于可以见到这款在风雨中开发完成的续作。游戏在画质与剧情以及操作环节上比起前作进行了大幅度的提升，但熟悉前作的玩家可能会有些不适应，因为初代中那种放任自流的狂暴乱斗已经被细致的剧情与严谨的操作架构所取代，接触后您会感受到游戏已经升华成为了一款充满暴力要素的剧情动作游戏。

游戏的剧情跨度非常大，并表现出了小组刻意交代清晰，并希望加大玩家剧情投入度的努力。故事设定在初代十年之后，当年的主角包括Libra、Freak等五位英雄勇敢地冲进了Corporation的总部，在当时，Corporation这个经济巨头已经垄断了政府职能并进行残酷的独裁统治。五位英雄拼尽全力将被这个罪恶之源所压迫的众多民众解救了出来。但在武力冲突时MACK与BULL两位英雄不幸被Corporation抓获。剧情刚开始就用大量的电影式表现手法将五位英雄的出身与英雄形象烙刻在玩家脑海中，变向将剧情升华在游戏操作架构之上，打破了前作的传统。而游戏真正的开始，便是从三位英雄准备在Corporation施行处决之前拼命营救MACK与BULL。游戏剧情精妙的是并不是让玩家去操作三位勇士进行营救，而是操作MACK引发监狱内部的暴动，不但解救同在监狱中的BULL，并与外面的三位兄弟会合（好一个孤胆英雄），而操作环节也会在外部解救与监狱内部潜逃等两部分交替进行。游戏后期的剧情会在开卷的基础上不断延伸，一次又一次的反政府行动一定会让玩家感到革命浪漫主义的激情与孤胆英雄以一敌百的成就感，这是前作剧情铺垫所不具备的高度。



↑游戏剧情模式后半段会出现多种重型武装可供玩家操作，爆破力效果与杀伤威力在游戏中表现的很到位。

游戏的主体毕竟还是杀戮与乱斗。但在操作架构方面，本作与前作的区别极大，前作多为在开阔城市地带的暴力混斗，虽然爽快且自由发挥余地很大，但除却流血与杀戮之外便没有什么内涵。本作中纵然还包含一些嗜血乱斗的场面，但大多都要受到行动环境与本身道具数量的约束，战斗更体现了玩家的条理性与智慧。在游戏的过程中除要进行战斗操作之外，游戏还添加了众多隐蔽作战与机关探索的成分。举例来说，游戏开头几话来说都是在封闭的监狱环境中进行的，玩家的操作环节上开始多着重于操作MACK进行暴动，并在不断的战斗与寻找过程中找到BULL并进行营救。游戏中由于暴动将警卫支走后，首先要找到触发开关，每开启一次都会打开对应一排的牢门，要进行不断的开启与寻找。之后的操作就体现出了游戏风格改变后的严谨。以玩家身上非常有限的回复装备来说，迎面冲杀便只有死路一条，由于敌人的装备精良，拥有重武器（例如散弹枪等）的警卫想要秒杀我们是非常简单的事情。玩家需要做的是将前作中混猛无脑的作风完全抛弃掉，前进过程中步步小心，依靠隐蔽的位置优势进行以少胜多的周旋。游戏本身仍然是第三人称视角动作架构，这样的架构不但有利于第三人称视角射击，并良性支持所有近距离操作。在操作枪械武器时，画面的准星并不像其他第三人称视角射击有一定的锁定辅助，而是完全如同FPS游戏一般的自由瞄准，当主角在高速移动敌人也在高速移动时，对于玩家的操作技巧有很高的要求。游戏毕竟还是突出了混战杀戮，当机关开启后，监狱中会出现大批的增援警卫，在移动和掩体掩护的交替中，不断地射杀来敌能让玩家感受到前作的混乱杀戮。

这款风格与众不同的续作结合了众多成功动作游戏的要素于一身，特别突出了杀戮的快感，隐蔽作战的紧张气氛与角色互换的重要性。游戏的血腥程度也是游戏的一个固有卖点，作品主要反映的反政府革命英雄的解放斗争，纵然有众多机关与潜蔽要素，但杀戮毕竟是战斗的主体。游戏中被枪械击中后的流血丝毫没有掩饰，战斗颇具真实感。游戏本身除了枪械等武器之外，还融入了众多战斗装置，玩家将游戏发展到后期便会发现，游戏中狙击枪、重装甲车辆、TANK，甚至水上高速游艇都会出现在游戏中，操作这些高级战斗装置进行杀伤与移动如同一种武装升级的快感，对于玩家来说也是一种宣泄。而对于角色互换这一项操作要素则在游戏中盘中能够得以实现，当玩家操作这两位英雄进行任务时，可以进行角色切换配合，两个角色所不同的技能也能够进行互补，也唯有如此才能完成任务（比如BULL可以依靠力量打开一些门）。这点细节也体现出战斗中配合的重要性，游戏的主体风格虽然粗犷，细节还是拿捏得很巧妙的。在暴力杀戮与剧情关卡完成中，“紧急状态2”找到了一个非常好的平衡点，能够吸引玩家自主的投入并不感枯燥，这对于如今制作质量普遍偏低的欧美动作游戏来说已是很不易了。

B



【点评人/小沛】发售于2002年的《紧急状态》是一款十分火爆的动作游戏，可惜其后的续作开发过程中，开发商不幸破产，该作的版权在拍卖中一波三折，而游戏开发在最终落户时也几近完成。让我们来看看本作的品质：游戏系统与前作有很大不同，前几关都发生在监狱中，你要做的不是一路将所有敌人消灭，而且小心翼翼寸步为营的营救战友。本作并没有任何准星锁定功能，也没有什么瞄准辅助系统，所以当你和敌人都在移动的时候，瞄准敌人会显得比较困难。不过只要经过一些时间的练习便能够适应。瑕不掩瑜，本作是近期值得一玩的游戏其中之一。

B



【点评人/龙马】《紧急行动》的一代是Rockstar发行的，这个游戏非常符合Rockstar的风格，所以它的二代最让我惊讶的地方是换了发行商。游戏系统方面和一代相比改进不是很大，还是在一个人口众多的开放都市进行打杀。游戏第一眼看上去场景中的人物细致了很多，虽然也不算太好，但起码不是一代中成堆的纸片人了，别的没什么改进。比一代大幅加强的是游戏的故事情节，其实一代基本就没有情节，厂商更愿意把它作为一个街机风格的家用机游戏。二代的故事模式使游戏内容丰富了，街机模式照旧保留。游戏有点难度，很多时候是对玩家注意力和操作的考验。

B



【点评人/雪飞】这款游戏在一年前曾发售过初代作品，但是市场反应很一般，这次推出的第二代作品，除了延续上一代的平庸素质外，几乎没有质的改进，很怀疑这个游戏的制作成本是不是很低。不过虽说没有大的进步，但优点也没能完全抹煞。首先是故事，本作在剧情方面还算敬业，好歹整个游戏交待清楚了一个完整但略显俗套的故事，另外动作要素丰富也算是优点之一。但粗糙的画面和稍嫌蹩脚的操作却让玩家从头到尾都感觉不舒服。在PS2末期能做出这样一款画面素质就算在DC平台上也谈不上出色的动作游戏，真是佩服厂商的胆量。

B

游戏的画面的确属于二流水平，好在游戏的内容和操作感都属上乘，枪械特效描写更为突出，命中敌人时的效果夸张

【点评人:北斗】





帝国时代·王者世纪

无论是游戏发售平台还是本身高素质都多少出乎人们意料意外的作品。"NDS上的《帝国时代》"，这几个字本身就足以吸引许多人们的眼球了，只是发行商MAJESCO选择了比价低调的宣传方式。虽然受限于主机的缘故，本作没有做成PC版那种即使战略游戏，而是折种以类似"魔法门"系列的回合制战斗模式，不过本作依然是一款相当值得有条件的玩家朋友们好好钻研的好游戏。

NDS	游戏原名:Age of Empires · The Age of Kings			
	Majesco Games	29.99美元	2006.2.14	
战略模拟	卡带	美版	1-4人	512M



以回合制的设定来重新诠释帝国时代的乐趣！在任天堂的掌机上玩到微软的战略游戏！





←各兵种之间的相生相克在本作中依然非常重要。

在任天堂的NDS上可以玩到微软的《帝国时代》？这个很有可能被玩家们当作是愚人节新闻的消息不但是真的，而且这款NDS版《帝国时代》已经于今年2月14日正式发售了！难道和之前传闻中的那样，微软真打算与任天堂在掌机方面展开合作共同对付索尼的PSP？或许有这个可能，毕竟在欧美市场方面NDS与PSP的对决中并没有占到明显的优势，而微软如果想要利用XBOX360在家用机上与索尼的PS3一绝胜负的话，利用任天堂打击索尼的掌机事业无疑是不错的策略。当然，这些都是题外的八卦了，还是让我们说回游戏中来吧。这次的NDS版《帝国时代》并非是由微软自己制作的，而是将游戏的开发权交给了BACKBONE工作室，并交由MAJESCO代理发行。MAJESCO虽然不像EA那样"声名显赫"，不过相信对欧美游戏接触比较多的玩家应该都知道，MAJESCO这块确实是品质的保证，小编也仅仅是在游戏一开始看到它的厂商标志后就确认这款游戏绝对不会差，而进入实际游戏中后更是发现：BACKBONE工作室，微软确实没找错人！

可能是考虑到NDS和PC在游戏操作上的差异（虽然可以用触摸笔框选军队，但不好编队等），这次的《帝国时代》并不是即使战略游戏，而是改成了回合制的战略游戏。游戏分为单人模式和多人模式，单人模式下又有剧情模式和普通的地图对战模式。在剧情模式中，难度由高到底玩家需要依次扮演法国的圣女贞德、日本的源义经、蒙古的成吉思汗、阿拉伯的撒拉丁以及英国的狮心王理查德，每个英雄的战役数量大致在5至6个不等，随着游戏难度的提高，每关所需花费的时间也是会大量增长。总体而言，本作的操作和游戏进行方式，既不是原来的即使战略，也不是火纹那样单纯的战棋类游戏，和任天堂的《高级战争》系列颇为相似，当然，个人以为最类似的作品应该还是PC上的"魔法门"系列。在本作中，首先需要发展经济，其次才能展开其他的军事活动；建造主基地和各种其他建筑，开采粮食和金钱等资源，探索地图、打败敌人，这些可以说是游戏中的基本流程。至于说到具体的战略战术配合就只能说是因人而异了，毕竟这类游戏最大的特点和乐趣所在也就是其超高的自由度和战术搭配选择，每个人都又自己的玩法。

和系列以往作品一样，这次NDS版的《帝国时代》中，玩家可以从蒙古、英国、法国、阿拉伯以及日本五个民族中选择自己喜欢的势力进行游戏，当然每个民族的英雄、建筑风格、特殊奖励加成以及特殊兵种等有所不同。玩家所选势力、对手所选势力、玩家的发展方向和战术搭配、随机发生的各种事件等等，使得每一次游戏都能有新鲜感，而这其中的乐趣想必玩过同类游戏的玩家朋友们都是有过切身体会的吧。每次胜利之后，系统会根据玩家的表现，例如花费时间（也即游戏中的天数）、目标的达成数量（剧情模式）、战斗、经济以及技术等各项指标的敌我双方对比等来给出等级评价，评价越高，所获得的"Empire Points"也就越多。高等级的评价不但是对玩家技术的肯定，因此而获得的大量"Empire Points"也是去购买隐藏兵种和地图的必备物品。一般情况下，游戏中的兵种主要是共通兵种以及各民族特有的兵种，而这些隐藏兵种则是不属于五大可选民族的特殊兵种，一般来讲比其他同等级兵种都要强，例如圆桌骑士、爱尔兰城堡专用的芒斯蒙哥大炮等等，购买并且在游戏中达到相应的时代后，就可以生产这类强力兵种纵横沙场。

需要单独一提的是，本作中的图书馆（Library）菜单中可以查阅到关于游戏中许多名词的解释，例如五个民族的简史、各民族英雄的生平、各兵种、建筑物、各种技术、各时代的介绍以及重大历史事件的描述等等，应该说资料非常的丰富。在游戏闲暇之余不妨顺便看看这些资料，长长小知识，也是不错的选择。

这次的多人模式支持利用NDS内置无线功能组成的局域网，该局域网内同时最多可以有4名玩家进入，不过比较遗憾的是本作不支持任天堂的无线网络（即NWFC），无法与其他地方的玩家联机对战。多人模式中的步骤一般是先由一名玩家建立主机其他玩家再选择进入，接着选择后各自的势力和分组，再由主机选择地图后就可以正式开始游戏了。正式联机玩游戏时同样也是回合制的，各个玩家按顺序行动，其他玩家行动时，如果不是同一个分组的（也即盟军）是无法看见其他玩家行动的，除非他们与我方发生遭遇。刚才说了，联机对战在一开始选择势力的时候可以选择分组的，所以除了与其他玩家切磋之外，也可以与好友结成联盟对抗别人，或者干脆将CPU设置成个人比较反感的势力进行蹂躏也是一种玩法——虽然听上去比较恶趣味，不过北斗和掌机迷的翔武同学最近已经习惯将之作为消遣手段之一……

应该说，这次的NDS版《帝国时代》无论是游戏的发售消息还是游戏本身超高的素质都完全出乎小编的意料。如果照搬PC上的即使战略方式，那么NDS是无法提供相应便捷操作的，而如果对游戏本身改动太大的话，则很容易受到"帝国"FANS们的强烈抵触。从本作中我们也可以看出开发商BACKBONE凭借其杰出创意和高超的水平带来的最终优秀表现，尽管其中或许会有微软的支持和指点，甚至真如流言所说那样微软对老任在背地里的支持等等，作为玩家，我们只需明白这么一个事实就足够了：本作绝对是一款无愧"帝国时代"牌子的优秀作品！

A



【点评人/风林】对于PC版来说这次是作出了颠覆性的改变，由不适合家用机的即时战略类游戏，改变成更为易于表现在家用机上的战棋类游戏。系统完全是重新开发，对于熟悉PC版本的玩家来说无疑是一个全新的体验。可随身携带的游戏虽然具有吸引力，但缺乏像PC版上同时操纵千军万马的快感，同时在种族、科技、兵种方面没有PC版那么丰富。而且触摸屏的作用也仅仅是可以腾出另外一个屏幕来显示单位的状态，无法发挥PC优势展现出即时战略的特色也没有充分利用自己触摸屏的特点制造新的玩法，个人感觉这是本作中的一点遗憾。

B



【点评人/龙马】微软经典的即时战略游戏《帝国时代》摇身一变,成了回合制的NDS游戏。继承了PC版风格的画面首先让人眼前一亮，然后听到的是熟悉的《帝国》式的音乐。SLG的最大乐趣在于联机对战。本作利用NDS的内置无线局域网功能，可以实现最大4人联机。游戏的流程与PC版大致相似，只不过都是通过回合制来搜集资源，发展科技，进行战斗。《帝国》系列的一大特点是丰富的种族，掌机版的本作提供了5个民族，每个民族的建筑风格，兵种都各不相同。相信无论对《帝国》系列的FANS或是SLG的爱好者来说，都是一款绝对值得一玩的作品。

A



【点评人/猴子】《帝国时代》在移植到NDS上时发生了不小变化。总体上说，DS版《帝国》采取了回合制战棋游戏的方式，而原先采集、建造和发展城市的设计依然健在，总得来说还算合理。喜欢即时战略的朋友们可能不会满意，但是想想，在一台掌机上用触笔代替鼠标拖来拖去，再处理那么多数据，确实不是容易事。在PC上可以显示数十位工人进行开垦、砍伐的动作，在NDS上面则限于画面与运算，仅用少数的人来代表。当然在科技与军种的部分就不像PC版一样的丰富。微软把自己的看家大作出到任天堂的NDS上，看起来两几公司的关系还真是有够微妙啊。

B

游戏中的部分兵种单位是可以通过消灭敌人来提升能力的，改单位每消灭一个敌人就会获得一玫奖励用的勋章。

【点评人:雪飞】





信长的野望·革新

信长野望系列和三国志系列一直是光荣的两大招牌系列，可能是出于对本国历史文化的热爱，通常信长系列的作品都要比三国志系列作品优秀，而且似乎三国志系列充当的是“试探”角色，先了解一下市场，得到一些玩家的信息，将优点全部保留将缺点全部改良，然后再将信长系列的新作品推上市场。本部作品也不例外，战斗方面更是继承了三国志九大受好评的即时战斗系统。

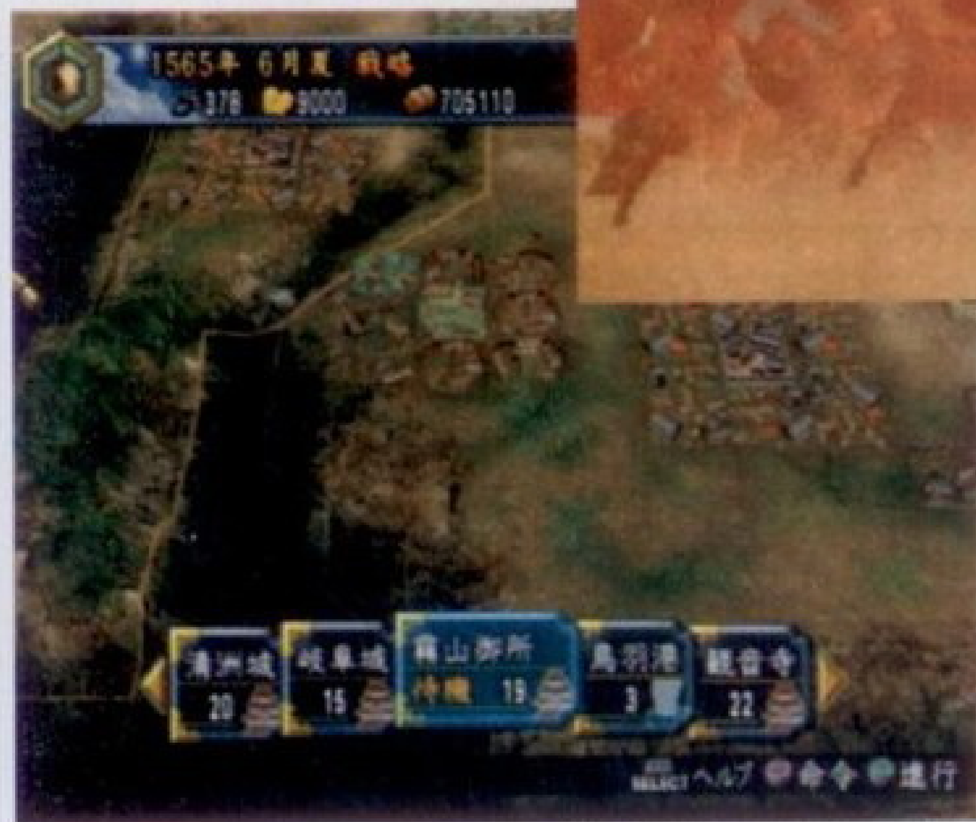
PS2	游戏原名：信长の野望·革新			
	KOEI	9240日元	2006.2.2	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	1215KB



文能提笔安天下，武能上马定乾坤 用自己的实力改变天下，完成信长的宏图大志……

信长系列可以说是战略模拟游戏类型的代表作品，本作的战略性更是大幅提高。战斗采用三国九的即时战斗模式，玩家只需要下达指令派遣队伍出击，从宏观上指挥战斗。但本作并不是简单的继承，而是进一步强化了宏观的战略性。比如说在三国志九中，玩家只要手里有强将，便可以轻松的以少胜多，可以利用强将的特技大幅度削减敌人的兵力。比如说玩家可以将一万兵力分为十支部队，每队一千人，只依靠武将的特技便能轻松消灭掉敌人的一支二万人的部队。但本作却将这一不太合理的设定改良，武将发动特技受到了条件的限制。以前的那种少兵力多部队的作战方式完全行不通，想战胜敌人必须依靠自己的真正实力。为了方便玩家的作战，玩家可以选择武将特技的使用是否自动，那些强力武将的优秀能力依然可以从特技和攻击力方面体现出来。

本作中敌人的AI更是大幅加强，尤其是在最高难度下，如果玩家不在短时间内消灭周围比较弱小的国家，敌人将会兼并掉这些小势力，提高自己的实力，甚至会在很短的时间内占领了大半江山。由于是即时战斗，敌人可以从多个城市中派遣兵力战斗，更突出了战国时期“人即是城、城即是人”的特点。因此玩家必须合理的规划有限的建设力，合理安排各种建筑，发挥自己领地的最大潜力，抓紧一切时机，迅速出兵占领更多的城市。在以前的作品中，玩家通常只要占领一座城池，安心搞开发和建设便可以以此城为根据地，慢慢地逐渐扩张。其实这种设定很不合理，以一城敌天下在历史上几乎没有过先例。因此本作的改进则将游戏与历史的战斗更为接近，使游戏的战略性更强。在游戏的整个过程中，玩家不能有丝毫的疏忽，因为电脑的AI实在是太高了，如果玩家出兵远征城内空虚，周围的大名会立刻出兵攻击，不给玩家任何轻松扩张的机会。



↑驰骋战国的武田骑兵，但在织田家的强大火炮的攻击下，勇士们纷纷落马身亡。但本作中的骑兵确实很强，属于野战最强兵种。

本作中的外交更被提高到了新的地位，玩家可以通过外交途径，与其他大名建立同盟关系，可以互相交换技术。在一些作品中，同盟几乎是可有可无，仅仅是减轻一方面的压力，而本作的同盟则是真正的有力强援，不但可以互相交换技术，还会全心全力的为玩家出兵战斗，所要的报酬却少之又少。甚至可以说在高难度的游戏中，没有同盟想统一天下真的是难上加难。在这样的游戏设定下，玩家也必须拿出自己的真诚来对待同盟，随时关注盟友的情况，及时出兵为盟友排忧解难，虽然是一种相互利用的关系，但仍然让玩家感受到战国时代盟友间的那份真诚，在游戏的后期甚至不忍心去消灭曾经的盟友。不过在最高难度的条件下，玩家想与周围大名签定同盟也相当难。

历史事件和气势磅礴的音乐一直是光荣战略游戏中的一大特色，本作继续继承了这一优良传统。玩家可以选择这些历史事件的发生，用自己的双手重现当年的著名事件。非常贴心的设定是，玩家可以在游戏开始时选择发生历史事件的类型，可以只让跟自己有关的历史事件发生，这样那些在固定历史事件中逝去的优秀武将便可以继续活跃在游戏中，不过玩家也要付出相应的代价，那就是又多了数名超级强力的敌人，要费很大力气才能将他们招集到自己的麾下。音乐方面可以看出光荣公司对这款作品的重视，四季交替的音乐会随之变化，战斗时的音乐更是令人热血沸腾。

本作中增添的新要素技术的开发更关系到玩家的生死存亡，开发出新的技术不但可以提高士兵和城市的能力，增加新的兵种，还可以提高大名的声望。本作中的各类兵种和城市建设都有自己的特定技术，玩家必须大力开发才能得到相应的技术，提高相应兵种的能力。一些主要的大名都有自己的特有技术，利用这些特有的技术能大幅度提高自己兵种的能力，比如说织田家的三段射便足可以使织田家的铁炮部队成为众多势力中的佼佼者。但特技并不会影响到战斗的大局，因为兵种相克在本作中更为重要，玩家必须占据有利的地形，让足轻和马队站在最前线，铁炮队在后方射击才能发挥出铁炮的最大威力。本作的技术开发也与势力的扩张和优秀的武将密不可分，玩家必须满足条件才能开发出最高级的技术，但是由于城市容量的限制，玩家更要必须占领足够的领地才能建立足够数量的学舍，才能满足科技的需要。为了方便玩家游戏，在开发出最高级的技术后，玩家可以将该类的学社全部拆除，建设其他的学舍，大大节约了城市的利用空间。

虽然在游戏的控制方面有一些不足，后期城市多了会让人觉得手忙脚乱，委任电脑后控制的己方AI过弱等，但本作仍然是相当优秀的战略游戏作品，绝对是值得拿出大量时间研究的出色游戏。

A



【点评人/小沛】“革新”这回真的没让人白等，对于喜欢信长系列的玩家来说绝对是必玩的作品。本作基本继承了《三国志9》的系统，与信长的前一作相比，战争更加即时化，并且富于策略性。特别是水战部分，玩家可进行的操作更多了。至于内政部分，本作在每个城的微观治理上简化了很多，转而更加注重宏观的调控，因此，玩家在进行治理的时候需要具备全局思想，而不必过分在乎每个城的建设改造。另外，本作登场人物众多，所有事件也都非常尊重史实。只不过电脑还存在非常明显的不公平，当你委托电脑控制时己方都很弱，这也算是继承了光荣的一贯传统吧。

A



【点评人/唯夜】非常有气势的一作，与其一见面我便心生好感。3D化的地图极其广博，而且各种建筑和地形相互间比例恰当，的确制造出了一种“天下”的感觉，使人的投入感倍增。而且所有的操作和活动都是在这一张大地图上进行的，运行得十分流畅自然。游戏的背景音乐也是宏大且有气势，颇具历史的厚重感，作品的整体氛围塑造得很好。本作的作战部分是完全即时的，凸现出了紧张感；同时“内政”部分相当强调“科技”的研发，相当程度上很有纯即时战略游戏中“科技树”的感觉。游戏高难度下敌人的进攻意识强盛，很多挑战任务也非常有败中求胜的乐趣。

A



【点评人/大怪】喜欢历史题材SLG的玩家通常都对KOEI的两大名作系列有这样的一番评价，那就是由于发售顺序的先后不同，三国志系列一直都为信长系列的试金石。换言之，就是信长系列的整体素质一直高于三国志系列。本次最新登场的“革新”素质又有提升，首先在音乐与画面方面更加质朴，地图描绘的细致程度让人感动。其次在内政方面增添更多的建造单位，事件也严格按照史实烘托。更优秀的进化在于即时战略的AI提高，除了将内部兵力调整完备之外，每一次攻防都要三思而后行，充满逻辑思维深度的极限作品。

A

帮助同盟守卫城池时，派遣铁炮队在城外对敌人射击即可轻松取胜，敌人只会攻击盟友的部队让玩家坐收渔人之利。

【点评人:雪飞】





怪物猎人2

发售仅仅两天出货就突破了50万，同时与PSP上的MHP出货量加一起突破了100W。游戏发售前夕部分店铺甚至出现了排队等候购买的现象，除了FF和DQ级软件外，这种情况也算是不大不小的奇迹了。我们广大国内玩家虽然很难享受到联网游戏的乐趣，但出色的单机模式一样能让我们感受到在战斗与收集的猎人生活中一点一滴的乐趣。

PS2	游戏原名：モンスタ-ハンタ-2			
	CAPCOM	6980日元	2006.2.16	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1-4人	724KB



加入了全新要素的怪物猎人 感受与怪物战斗的单纯乐趣



↑游戏中场景的表现力非常强，不同地图风格大为不同。上图中远处的阳光穿透云层的效果，可谓绝景。

谈起日本家用机平台的网络游戏，我想大部分人首先想到的就是《FFXI》《梦幻之星网络版》这两部大作。《FFXI》属于大型线上RPG，有一个完整的故事主线、丰富的职业系统与工会组织系统。而《梦幻之星网络版》以"任务导向"为主，玩家必须靠着解决各种不同的任务来获得道具，再利用这些道具制作出新装备、挑战更高难度的任务。《怪物猎人》（以下简称MH）系列在游戏内容方面比较接近《梦幻之星网络版》，属于多人组队的任务式网络ARPG。通过网络可以实现4人联机游戏，有了同伴的互动使得战斗更加丰富多彩。但并不是说单机游戏就会平淡，《MH》系列网络游戏对于我们来说最大的意义就是，即使是单机模式也是一款出色的动作类游戏，这样只能玩单机模式的广大国内玩家也能在游戏中自得其乐。说到这里不得不向CAPCOM表示敬意，CAPCOM这个标志，果然是质量和游戏性的保证。

游戏废除了绝大部分网络游戏中的等级设计，玩家不必被枯燥乏味的练级过程一点点侵蚀游戏本应带给我们的轻松与乐趣，我们所要做的只是享受在任务中所获得单纯的战斗乐趣，战斗结束后，收集强力怪物掉落的珍惜材料合成制作各种顶级装备，也比"打怪爆装备"这老套路来得轻松有趣。烤肉、采集植物、挖矿和钓鱼使我们的猎人生活更加悠闲自得。游戏中并不是采用"打倒最终的BOSS就结束"这样的剧情模式，而是通过选择不同的任务，挑战各色各样未知的怪物，某种程度来说，这种游戏可能比传统的剧情模式游戏更加富有生命力。大部分任务内容比较简单，都是接受打倒怪物的任务→打倒怪物得到奖金→用奖金购买武器道具提升等级→挑战更难的任务。当然有些任务也不只是单纯的战斗，防守阵地、夺取物品等等都可能是任务的目标。

由于游戏的故事比较单纯，所以在画面、战斗系统和道具等方面下了大工夫。尽管MH2对比前作在画面上并无大的进化，但玩家在实际游戏中获得的视觉效果还是相当的好，这也是初代MH本身在画面上就出类拔萃的原因。单从场景来说，地图的远近感很强，站在高低差较大的位置，例如悬崖边，在脚下的悬崖底部景色一览无余，远处的山峰更是错落有致，给人身临其境的感觉。密林场景属于人类尚未开发的岛屿，各式各样的生物生息于此，玩家登陆此处总有种登上了《金刚》中那个原始岛屿的错觉。沙漠场景中昼夜的巨大变化、沼地场景的复杂地势环境在MH2中被刻画得更加逼真。雪山和火山的绝色景象更是华丽得无法形容。

再来说说对角色与怪物的细致刻画，玩家所控制的角色在穿上不同的武器装备后，外形变化非常之大，进村时还是一身轻装手持双手剑的帅气女战士，到出村时就摇身一变成为长矛巨盾的重甲步兵了。身穿不同装备展现出来角色风格的巨大差异也是除了武器防具的能力以外刺激玩家升级装备的一大因素。此外，角色身着长剑铁甲时逼真的金属质感也是同类游戏中的佼佼者。各种怪物栩栩如生的优势也被完美继承下来，气势磅礴的飞龙种和古龙种、容貌怪异的甲壳种、还有可爱的猫系怪物……初次见哪个都被吓了一跳，事后全都是过目不忘。可以说游戏中对角色和怪物的形象刻画是相当有表现力的。

战斗系统依然沿用了前代MH的特色操作，攻击全部由R3键实行，值得一提的是，除了本作新加入四种新武器（弓、太刀、枪矛、狩猎笛）给玩家带来的新鲜战斗感觉之外，前几代的固有武器：单手剑、双剑、大剑、轻弩（**ライトボウガン**）重弩（**ヘヴィボウガン**）矛（**ランス**）锤（**ハンマー** ），在本作中的手感和性能全部重新调整，绝非照搬前作。不仅会带给我们全新的战斗感觉，也不会使游戏玩家只使用特色的全新武器或者某种强力武器导致其余武器形同虚设。这可以说是比较用心的一个设计，不过由此而来的问题就是：例如前作中几乎可以一剑闯天涯的大剑，本作中可能连杀完同一张地图的怪物都很吃力。这样对网络游戏中武器的多样化自然是积极的进步，但是对于我们只能单机游戏的玩家不知是福还是祸。提升怪物的AI增加了挑战性，与怪物战斗时劈砍感觉的把握上也更趋于真实。

除了新的场景和武器，MH2新加入了防具等级概念与被称为**スロット**的槽与装饰品系统。用金钱或道具加钱可以强化防具等级，以获得能力上升甚至是防具"转职"。装饰品是附属的技能石头，有些武器和防具上有被称为**スロット**的槽，可以把装饰品装备在这槽里来获得加强。新要素带给整个武器装备系统耳目一新的同时也大大增强了游戏的生命力。

硬要说作品缺点的话，我感觉本代不是太体贴新手玩家，刚上来面对陌生的系统，铺天盖地的鸟语很可能让人打退堂鼓。而且部分BOSS战时，BOSS本身并不太难，可是一群群的杂兵实在招人讨厌，如果在单机模式中减少杂兵数量的话更体贴一些。此外新手任务虽然简单，但太过繁琐而且似乎是不能跳过，这对于老猎人们也是一个折磨。

A



【点评人/北斗】"怪物猎人"系列在PS2上虽然不能算是什么超大作，但也一直有着为数不少的支持者。这次的"怪物猎人2"在1代的基础上加入了大量的新要素，使游戏的可玩性有了更进一步的提高。游戏中不论是对环境还是对人物的描绘都刻画的非常不错，角色们穿上各种装备后的造型也是相当的英姿勃发。个人感觉这次系统变化最大的应该还是通过装饰品来强化甚至是"转职"防具的设定，该设定对装备收集和改造在游戏中占相当大比重的"怪物猎人"来说自然是意义重大。"怪物猎人"就像是一坛好酒，游戏的时间越长，才越能发现其魅力所在。

A



【点评人/龙马】本系列的最大亮点可以说是逼真的临场效果。这回的续作继承了前作细致精美的画面，加上震撼的音效，淋漓尽致地表现出充满怪物的巨大游戏世界。由于采用任务选择系统，而且难度适中，玩家可以体验到较高的自由度。虽然本作加入了新地图，新武器，以及通过战斗提高防御装备等级的新系统。不过，作为续作，整体上感觉变化甚微。而且在执行任务中，玩家可能会为消灭大量的普通怪物而大费时间。前作毕竟是系列的第一作，可以说让人眼前一亮，但续作却没什么太多强化。不过当作资料片来玩倒也无妨。

C



【点评人/猴子】《怪物猎人2》是近期广受关注的优秀作品。其实前一阵的《怪物猎人P》就已经得到了很高评价，这次PS2版的作品自然不可轻视。CAPCOM开发网络游戏的本领确实很高，一周30多万的销量证明了这一点。这说明一家大厂要想在游戏界激烈的竞争中生存，就必须在发扬传统的同时勇于创新。作为一款对应网络的动作游戏，本作的场景将会比前作宏大许多倍，并且四季、日夜的交替使得游戏非常真实，游戏加入了许多新武器，组队变得更为方便。此外新增的对应PSP联机的功能可以开启隐藏内容，这些新要素让玩家们兴奋不已。即使单机游戏也有很大的乐趣。

A

村子中猎人之家中的两只猫，有没有人去特别注意过呢？那两只猫的睡觉时间，正好是相对的，难道是倒班轮休？冬眠？

[点评人:雪飞]





反恐 24小时

《反恐 24小时》游戏是一部原创作品，情节发生在电视连续剧第二三季之间。游戏本身是第三人称射击类型，根据情节安排还有驾车和控制直升机机枪等玩法，并且包含了大量高科技手段的小游戏。游戏最出色的地方是游戏流程和过场动画的连接自然流畅，故事还是发生在24小时之中，情节紧张有悬念，不比电视连续剧逊色。强烈推荐给电视剧和美式游戏爱好者。

PS2	游戏原名：24 The Game			
	SCEE	39.99美元	2006.2.27	
动作射击	DVD-ROM	美版	1人	910KB



风行欧美的电视连续剧同名原创游戏，讲述了电视剧二三季之间发生的不为人知的故事，当然还是24小时反恐！

《24小时》是正在美国热播的一部连续剧，目前出到第五季第九集。和它的名称一样，电视剧的每一季都发生在一天的24小时里，一季24集。其实每集时间不到1小时，在电视台播放的时候算上中间插播的广告，每一集的时间就正好1小时了。把广告时间都提前安排出来了，这点比较强。而电视剧每集一开始都会出现“以下是发生在XX时间到XX时间的事，发生过程与现实时间同步”这句话，给观众提醒剧情的进度和电视剧的真实播放方式，这个时间同步手法使情节更具紧迫感，给观众更强烈的代入感。

《24小时》游戏也是按照时间分段的，这点和连续剧一样，但是游戏没敢使用“发生过程与现实时间同步”这种字样。这是因为游戏的进行时间是很难固定的，玩家水平的不同，玩这个游戏的时间肯定不太一样。不过制作厂商也在游戏的某些位置用一些时间限制的设定来固定了一下时间。不好意思，写得有些绕口。我的意思就是：这个游戏的通关时间不是24小时。

除了时间上不可避免的差异之外，游戏其他方面都在追求电视剧本色。比如，多线索的情节、分镜头的使用、间歇性显示时间、有规律的晃动镜头等等，这些都和电视剧一样。其实这些要素对于一个游戏来说实现起来比较容易，真正强悍的是游戏的制作者，这个游戏不仅请来了《24小时》的编剧和摄影等人员参与游戏制作，更使用了电视剧的原班人马来给游戏角色配音，这样游戏就保持了原汁原味的《24小时》感觉。

由于我们看电视的方式早已经不局限于电视本身，可以通过其他媒体欣赏影视节目，所以即便我们收不到FOX电视台，国内也没有引进这部连续剧，还是有很多人看过《24小时》，所以它的故事情节就不多说了。

《24小时》游戏的故事是原创的，时间设定在电视连续剧的第二三季之间。游戏情节解释了第二季结尾给观众留下的疑问，比如总统遇刺和游艇上的神秘人物，还为第三季中大量的人物关系变动做了铺垫，给电视剧作了补充，使其情节更完整些。游戏的这些要素都是《24小时》电视剧饭丝们所期望的，另外游戏本身有比较完整的情节，即便您并没有看过《24小时》电视剧，也不会对游戏的进行造成太大的影响。

那么《24小时》到底是个什么样子的游戏呢？首先游戏涉及的类型众多，包括第三人称射击、潜入、驾车和多种解谜小游戏。在游戏中玩家扮演的是CTU（反恐小组）的成员，对手是各种匪徒。阻止他们各种恐怖活动的方式是使用枪械和各种高科技手段，这就是游戏最基本的部分。角色采用第三人称视角可以更好的使用分镜头效果，和CTU小队行动时也能更好地观察队员行动。射击方面游戏使用的辅助瞄准系统非常有意思，这个系统把自动锁定和手动瞄准巧妙地结合在一起，自动瞄准弥补了PS2手柄不足的同时，使游戏大幅提高了射击快感。

驾车部分手感其实很糟糕，好在这部分的难度不高，并不会使玩家太过扫兴。敌人的AI不高，导致潜入部分通常不是很有意思，好在这部分的要求也不高，技术要求完全不能和《分裂细胞》这种专业的潜入游戏相比，所以还能忍受。但是有些潜入任务的关卡设计极其出色，比如有个任务是按照Madsen的指示寻找并上传破解文件，主角在潜入玩法中不是Sam那种小偷一样的行动，而是要混入参观人群，随着人流逐渐深入到建筑物内部，并且要利用停下参观的间隙快速行动，躲避监视器获得相关物品。可见出色的关卡设计弥补了游戏某些方面的不足，给人带来了意外的乐趣。

在这个大杂烩游戏中，各种现代化道具的玩法众多，包括逼供、密码破解、拆炸弹、侵入电脑网络等，这些小游戏设计得都很有趣，足见游戏制作人员在这方面下了不少功夫。“高科技”道具解谜在其他游戏中很少见，所以这个游戏对它们的玩法作了详细的说明，这样就不会使玩家迷惑从而放弃游戏了。



↑jack之女kim聪明伶俐，但是缺乏反恐经验。电视剧第三季中她在CTU工作，在《24小时》游戏中介绍了她加入CTU的过程。

其实《24小时》游戏总的来说还是不错的，但是游戏进行方式存在的问题不小。除了比较有意思的几个小游戏之外，其他任务通过PDA可以查看任务细节，通过雷达可以知道完成任务所要去的地方，这样游戏的过程中就完全的模式化了。从A地来到B地（或者再到C地）任务就完成了，甚至需要寻找的道具的位置也都在雷达上显示了出来，游戏几乎从头到尾都是按照地图指示跑来跑去，玩家根本不用思考和进行多余的探索，游戏进行非常死板。似乎这是影视改版游戏的通病，着重在游戏中体现影视效果，突出过场情节而忽略了游戏本质。

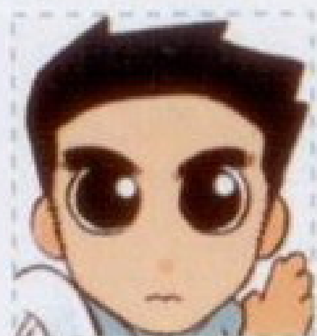
总的来说《24小时》还是一款FANS向游戏，众多的隐藏元素也是为了满足本电视剧爱好者。

B



【点评人/龙马】说到改编影视题材的游戏，如不能给玩家带来原作的感觉，就算失败了。由于原作有模拟真实时间的即时性，这点在本作中没能得到很好的发挥。而且本作系统比较凌乱，包括很多种游戏类型，有模仿《GTA》的感觉，但几乎毫无自由度可言。除了第三视点射击部分和一些MINI游戏以外，都制作得不是很理想。原作电视剧可以说风靡全球，因为给观众带来了全新的临场和紧张感。可本作无论单纯作为游戏，还是作为影视改编作品，都可以说是比较失败的。很难想象原作FANS们玩完后的感觉。

C



【点评人/北斗】“24小时”电视剧中“与现实世界同步时间”的设定应该说是非常有意思的，在游戏中虽然因为种种限制没办法完全实现这一设定，仍然还是做出了不小的努力。这次的游戏过程中加入了许多种类型的游戏要素，例如第三人称射击、解谜、潜入等等，基本上现在市面上比较流行的要素都能在本作中发现到。新加入的辅助瞄准系统在一定程度上解决了PS2手柄瞄准不方便和自动锁定太过简单两个极端的矛盾，只是不知这种“中庸化”的方法是否能得到玩家们的认同。对原作FANS们来讲这可能是一个不错的游戏，不过对普通玩家而言本作还有不少值得改进的地方。

C



【点评人/猴子】不知从什么时候，这类反恐特工题材的电视剧逐渐获得了大家的喜爱。这次《24: The game》的剧情是发生在电视影集第2季和第3季间，故事内容与电视上的剧情高度相关，几乎大家熟悉的角色都出现在《24: The game》中故事中，完整解开了第2季最后遗留下来的伏笔，非常精彩。《24小时》是针对美国本土恐怖主义袭击，为了宣传反对恐怖主义题材而制作的。游戏中的恐怖分子是美国本土的“民兵组织”。由于在美国持有武器是合法的，对付这些武装分子也并非易事。能够在游戏中亲自操作Jack的那种感觉，玩起来感觉还是相当不错的。

B

玩这个游戏的时候不要怀疑角色们的体力和精力，在危机关头确实是这样的，我们应该像他们学习更加珍惜每个24小时。

[点评人:雪飞]





死魂曲2

其实我并不十分喜欢玩恐怖AVG游戏。因为我觉得恐怖游戏无非就是见到“鬼”就跑，或者就是拿着什么冷兵器去消灭一些异形怪物。但是《死魂曲2》让我改变了想法，游戏的剧情非常吸引人，有着很多有意思的解谜要素，消灭敌人时也很讲究战术运用，而且也有一种独特的恐怖气氛。这些都让我越来越喜欢这款游戏了。

PS2	游戏原名：サイレン2			
	SCE	7140日元	2006.2.9	
AVG	DVD-ROM	日版	1人	75KB



恐怖AVG名作的续篇，再次带我们进入惊险恐怖的死魂世界！

三年前发售的SCE的恐怖AVG游戏《死魂曲》有很多玩家都玩过吧，游戏大胆采用了多人物多剧本的方式来表现游戏的剧情，获得了很大成功。这次SCE推出了续作：《死魂曲2》。《死魂曲2》不仅继承了前作的优点而且也作出了很多改进。

现在有很多恐怖AVG游戏，但《死魂曲2》却有着很独特的特点。首先游戏的人物众多，玩家可以操作很多游戏角色进行游戏，而且这些人物也各有各的特点。在本作的游戏人物中既有女子高中生也有已到中年的警察大叔，甚至还出现了特种兵战士和幼童等角色，真可谓是丰富多彩！这些为数众多的人物也解决了恐怖游戏中玩家容易感到厌烦的问题。有不少恐怖游戏都是靠压抑感来制造恐怖气氛，玩家操作手无缚鸡之力的少女或其他什么角色不停地与强大恐怖的敌人周旋。这种压抑感很容易造成人的不安，从而引发恐怖感。但这样时间长了不免会产生厌烦情绪，精神上也会有些麻木。在本作中玩家也会操作一些这样的角色不停地躲避敌人，但并不完全是这样，玩家在操作完这些弱小的角色后还可以使用像“根本不信邪的警察大叔”或“天不怕地不怕的特种兵”这样的角色去痛宰敌人。这样就把玩家所积攒的压抑感又全都释放了出来，之后玩家就又可以精神百倍地投入到接下来的游戏中去体验新一轮的恐怖了。



一按照惯例，游戏中还有很多隐藏事件等着玩家去探索。

游戏的另一大特点就是整个游戏都是由不同人物的各个小故事串联起来的，这些故事之间还有着千丝万缕的联系，很多人物的不同故事还都是在同一个场景中交叉进行的。另外这些故事也不是按照时间顺序固定出现的，玩家可以随便选择所出现的任何人物的任意故事。这在一开始玩时可能有些摸不着头脑，但玩的时间长了就会发现其实这种设定是很有意思的。玩家在玩完一段故事后可能还无法弄清这段情节整个的来龙去脉，但在玩其他人的故事时又从另一方面交待了刚才的情节，让玩家对刚才的故事有了新的了解。这也增加了对游戏的投入感，玩家在玩完一个故事后又会想着去找与其相关的其他故事，看看其他人与刚才的情节有着怎样的关系。另外很多故事还有着两个完全不同的完成条件，把同样的故事用不同的方法完成就会出现完全不同的结局，这一点也很有意思。

说了这么多，作为一款恐怖游戏，《死魂曲2》能否成功地营造恐怖气氛才是游戏能否成功的关键。所以现在就说一下游戏中关于恐怖的营造。《死魂曲2》属于典型的日式恐怖AVG，并不是以突然出现的恐怖怪物来刺激玩家，而是以诡异的故事和灵异的现象等东西让玩家从心里感到害怕。首先游戏在场景选择上就很有讲究，无论是“空无一人的日式房屋”、“废弃的学校”还是“搁浅的客轮”，这些都是很接近于现实生活的场景，在这些场景中游戏更能增加投入感和恐惧感。另外对于像永井赖人和三泽岳明这种一上来就拿着枪的“狠”角色，游戏中为他们安排的场景却多是如“漆黑的地道”和“废弃的公寓楼”这样更加阴森恐怖且更加有难度的地方。所以即便你手中拿着火力强大的机枪，但是要进入伸手不见五指的隧道的话心里还是没底吧？另外本游戏还有一个很有特色的系统：“幻视模式”。玩家可以通过幻视来看到敌人眼中所看到的事物。这乍看起来好像对玩家很有利。其实也不然，应用幻视后玩家看到的只是主视角的敌人的视线，并不一定能立刻判断出这是哪个敌人的视线和敌人的确切位置。而且敌人也是在不断地移动，说不好正在玩家确认敌人视线时敌人就已经走到了玩家跟前……所以开启幻视模式后由于看不到眼前的情况反而会有些不安，尤其是当进入警戒模式，游戏人物开始剧烈心跳时。另外进入幻视后有时还会看到一些不可思议(灵异)的现象让人毛骨悚然，或者是看到敌人的一些怪异举动，比如有些尸人还会含糊不清地唱着生前所唱过的歌，听到后真是又好笑又觉得恐怖。这些都从侧面更增加了游戏的恐怖感。所以说《死魂曲2》的恐怖气氛营造得还是很成功的。

另外这款游戏的难度还是比较高的，别看敌人只是尸人但AI却很高，还会拿着手电到处巡逻(汗……)，发现玩家后就会迅速袭击过来。还有些尸人手里还拿着枪，这就对玩家造成了更大的威胁。而且游戏还采用了类似于《天诛》的“一击必杀”的设定，玩家在不被敌人发现的情况下从背后接近敌人就可以一下击倒敌人。有些BOOS战还可以用这种方法一击解决掉BOSS。这就使游戏过程也像《合金装备》和《天诛》一样紧张刺激。另外游戏中还有很多的解谜成分，而且很多谜题设计得都很新颖，比如通过敌人的视线得知锁的密码，控制敌人捡得道具等等。

当然游戏中也有一些不尽如人意的地方。比如在游戏中寻找或调查物品时必须十分接近所调查的物品才会出现按键提示。但这些只是小小的不足，从整体上来说《死魂曲2》可以说是一款很优秀的恐怖AVG游戏。推荐喜欢此类游戏的玩家一定要尝试一下。

A



【点评人/北斗】这次《死魂曲2》中的一大卖点相信应该就是多角色系统了吧。玩家可以选择多个职业及能力完全不同的角色进行游戏，每个角色由于其能力的不同而使得游戏的玩法有着相当大的差异，从而大大增强了游戏的耐玩性。作为一款恐怖题材游戏，气氛的营造是相当重要的，本作不论是背景音乐，环境刻画还是一些通过细节之处表现出来的恐怖感都比较强烈。如果玩家操作技巧娴熟再加上一点点的运气的话，甚至可以在BOSS战中做到对其一击必杀，颇为爽快。游戏的剧情部分也设计的不错，相信台湾省的繁体中文版推出后会更有利于大陆玩家对剧情的了解。

B



【点评人/龙马】加强了恐怖感和动作性的续作。游戏中玩家角色的自由度将比前作更高，玩家可操作的角色还包括了能使用强力武器的警察叔叔以及特种部队队员，体验不同于主人公的冒险感觉。并且可以使用汽车等交通工具，汽车不但可以保护玩家角色，还可以藉由强力车灯来克制敌人。增加了游戏玩法，提高了游戏性。游戏中对于营造恐怖气氛的感觉把握的比较成功，一击必杀的设计，对于整个故事情节的交叉叙述，还有风格独特的谜题都是可圈可点。尽管游戏在一些细节方面存在有待改进的地方，但总的游戏素质还算不错。

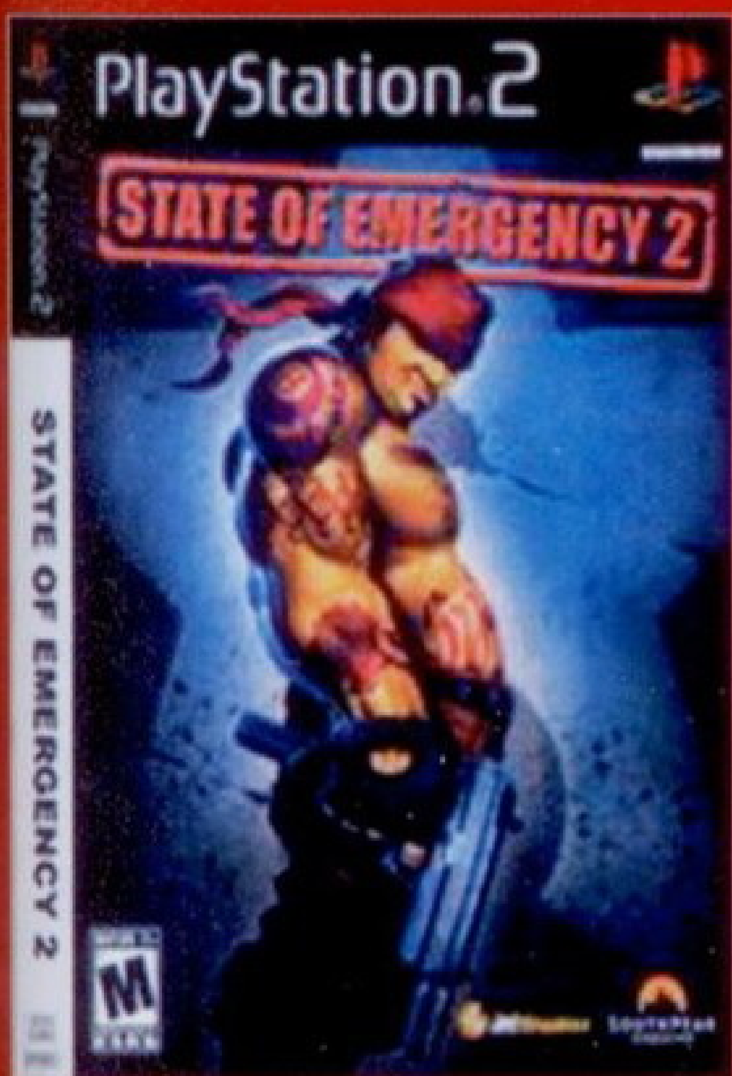
B



【点评人/猴子】去年因推出中文版而在国内引起关注的《死魂曲》终于有了续作。这一次仍然是日版先行，中文版要下个月才能推出。不过许多喜欢恐怖游戏的玩家已经迫不及待地开始游戏了。和前一作相比，本作的地点更广阔，人物关系更复杂，操作手法较之前又有了不小的变化。去年TGS上的展出就已经给大家留下很深刻的印象了，现在在手中实际操作起来，感觉这个游戏做得比想象中的要好。另外一方面，最近这样的恐怖冒险游戏呈增多趋势，而且每年差不多都是从这时候开始上市的。相对日版来说，前做中文版的配音就很优秀，演员们相当投入。估计下月的中文版会取得同样的评价。

A

游戏过程中一定要注意调查任何可能有道具的地方，这样才能找到开启其他剧情的重要道具。







有些game就是如此，单看画面能够让您感到惨不忍睹，但亲自投入之后却又欲罢不能。而这样的游戏多发源于欧美厂商之列，他们独特的创意与爽快的操作感弥补了画面渲染的弱点，"紧急行动"便是这类游戏的典型作品。

PS2	本刊译名：紧急行动2			
	South Peak	49.99美元	2006.2.19	
暴力动作	DVD-ROM	美版	1-4人	92KB





故事背景： 距"紧急行动1"十年之后，"Corporation"这个超级垄断企业已经完全由当年的政治渗透发展为垄断全部政府职能。更为可怕的是获得政权的"Corporation"以强硬垄断的方式获得成功，很自然的发展为一个高压独裁统治政权，无数民众被压迫的苦不堪言，更有大批反对"Corporation"的民众被武力压制并关入牢狱。危机关头我们五位反政府英雄Mack、Bull、Libra、Freak和Spanky挺身而出，冲入"Corporation"希望解放被压迫的无辜民众。不幸的是在行动中Mack与Bull被抓捕关押，这个反政府武装的革命英雄传奇便从"Corporation"内部监狱的越狱行动展开，而整个作品内容紧凑，游戏一直围绕着革命英雄与"Corporation"的战斗发展进行着。

■基本操作：

左类比摇杆	位置移动
右类比摇杆	武器瞄准
方块	弹药填充
圆圈	下蹲/站立
R1	武器开火
R2	瞄准微调
方向键上	武器切换

故事模式与开端攻略

本次紧急行动2的故事模式完全打破了原有粗糙的剧情架构，整个剧情模式一气呵成非常连贯，充满刺激的战斗模式加上反政府武装革命的故事很容易让我们这些热血青年激动投入。游戏中的操作与机关设备的提示非常丰富，关键时刻的关卡通过位置也会在小地图中以X标志画出，这些非常体贴的设定让游戏的流畅性稳步提高，虽然在操作环节中对应PS2手柄双类比摇杆的精密度有所欠缺，但游戏本身的受创设定为模糊锁定，游戏中武器准星比较大，并可以进行自动微调，为本身并不适合精密第三人称视角射击的PS2手柄减低了操作难度，更突出战斗中命中敌人的爽快。故事模式中将反政府武装组织与"Corporation"的战斗描写的异常火爆，可操作的武装设施也横跨轻武器，重武器，武装直升机甚至水上游艇等设备。游戏的画面素质虽然二流，但结构如此紧凑，操作要素众多的故事模式仍然让这款作品成为近期最令人注目的美版动作游戏。



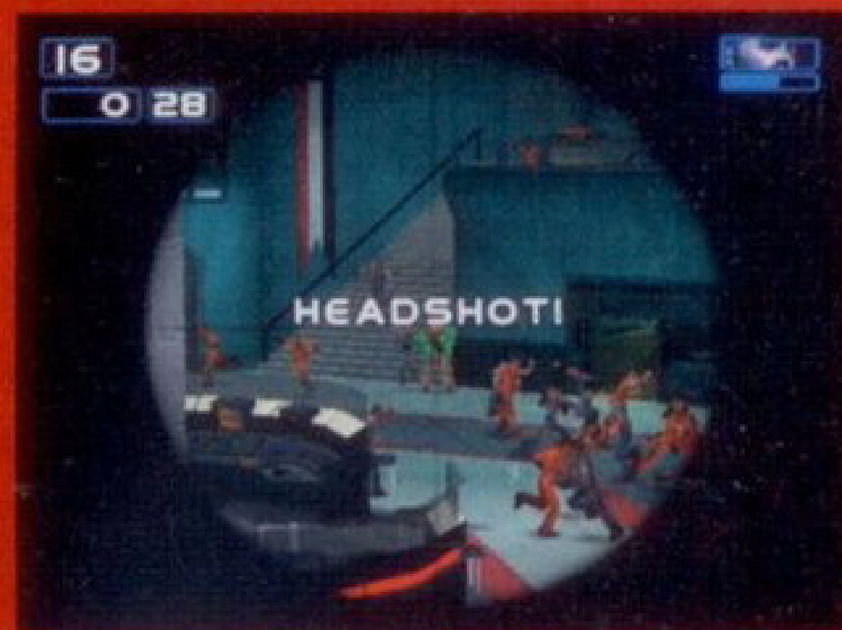


开端流程攻略：游戏刚开始的动画剧情交代了BULL为救已经被捕的MACK希望获得详细的监狱电脑情报并进行HACK设置。在FREAK的引导下进入"Corporation"内部调整资料却不幸被巡逻警卫发现，被击晕关押。画面一转切换到即将要被施与毒气死刑的MACK这边。而"Corporation"居然将MACK放置在电视台公开场地中行刑，并安排了即时电视转播。令"Corporation"没有想到的是，内部电脑系统已经完全被我们掌握之后，MACK在行刑的最后时刻从毒气通道中获得的武器与防毒面具，并打开了手枷，我们的战斗也从这里开始。所谓的"观众"看到我们英雄手持武器便惊慌失措，我们需要做的首先是将毒气室的玻璃全部用枪击碎，之后MACK由于还打不开脚枷所以我们只能控制进行定位射击，敌人在面前的数量虽然众多，但由于射击技术奇差所以完全不必惊慌，慢慢调整准星进行精确射击就是。第一批敌人消灭后我们可以打开脚枷，最速将位置移到前方丁字口左侧，准备歼灭从门中窜出的敌方补充兵力。消灭之后您可以仔细熟悉一下本作的操作架构，包括武器填充，下蹲，站立等等。熟悉完毕我们就可以进入前门，进入下一个场景。在楼道中一旦经历拐角处就会出现大批的警卫，不过这时的敌人威力很弱，射击准确度也很糟糕，所以可以不找掩体强行射击。很快我们就会来到第一个机关处（绿色）利用X键打开机关，自动门开启的同时会出现批量敌人，利用门两侧进行掩护射击，敌人很快会将肃清。当我们来到第二个自动门机关时，便会正式进入游戏的第一关卡——监狱。

不要小看本作刚开始的难度，如果贸然进攻没有条理，玩家很快会毙命在散弹



枪配制的监狱警卫之手。首先明确任务目的，我们要将四个监狱电子监控门的机关开启，放出囚犯作为掩护。这四个机关的位置玩家可以观察小地图X标志得知（都在二层，并分别在矩形监狱的四个角）。首先我们要在正门口利用微冲将第一批面前的敌人消灭，随后将武器换成散弹枪，果断向右侧的上坡前进，由于散弹威力很大，快速上前在敌人没有分散时两三枪便可消灭守卫。之后进入机关室拉下机关，第一批犯人放出。之后不要贸然出行，一定要在室内利用门口作为掩体，消灭增援的警卫。等局势平静后，再回到入口处。这次再想左侧上坡前进，过程与之前相同。将机关拉下，并等待敌人增援利用机关房做掩体消灭。消灭后向前行进几步，向右侧观察将塔楼上的敌人射杀。休息一下，弹药填充后径直向前，将西北角敌人消灭干净后，拉下第三个机关，并冷静将增援敌消灭。局势再次稳定后，如果HP已经不多可以去楼下中间的电子指挥台中获得满HP补给。最后我们将东北角的敌人消灭并拉下第四个机关，任务完成。这时并不要松懈，会有一批敌人补充上来，利用散弹枪的威力与房门墙壁的掩护，消灭后会经历剧情，随后从开启的铁门中逃脱，首关完毕。



ARC模式简述

刚开始游戏开启的ARC模式只有狙击模式与武装直升机空对地两个模式，玩家完成初期模式后会不断开启之后的新模式。对于狙击模式来说，游戏设定了不同的狙杀敌人分数。玩家要在固定时间内消灭对应敌人数量。要注意的是，首先不能杀掉囚犯，否则扣分严重。其次要经常进行视点扫描来发现敌人。最后在狙杀时锻炼自己不要放大瞄准，并必须击中敌人头部形成HEADshoot，这样才能保证获得高分。而武装直升机地对空则相对简单的多，但首先要熟悉两个类比腰杆的配合操作，对应两个类比摇杆上下位置的相反操作能控制直升机的起落，之后便是利用方向与右类比的推进靠近小地图中的目标并将其消灭就是了。篇幅有限，希望您能够很快的将全ARC模式开启。



↑升降操作掌握后，杀敌只是举手之劳。

体现出超现实主义的革命战争作品，虽然在笔者看来，他们的做派几乎与恐怖分子无异。







本作是该系列的一次改革尝试，不但类型不同，就连其中的内容也进行了较大的改变，有些类似小游戏的集合。

□文/小沛

NDS	本刊译名：电子宠物家庭 临街商店			
	BANDAI	29.99美元	2006.1.31	
养成经营	卡带	美版	1人	256MB

本次游戏的主角依然采用原来"他妈哥治"中的角色设定，虽然略显粗糙，但却让人有着莫名的亲切感，而且这次它可是要扮演助手的角色。

电子宠物始祖级作品上演大反串

电子宠物"他妈哥治"在上世纪90年代末可是红遍了全球，很多大人和小孩子都非常钟情于一个个外形可爱的宠物蛋，甚至后来许多厂家也跟风推出了不少模仿的产品。如今BANDAI再次推出了这款同名的作品，但游戏类型却有了较大的改变，由宠物养成变为经营类。这样的改变虽然比较新鲜，但没有了原来的乐趣还是让人感觉有些遗憾。

●经营模式（care）



这个模式属于本作的主要游戏目的，但不是游戏的过程。在本模式中玩家可以购买各种道具来装扮自己的家，包括可以购买各种家具装潢、衣服以及食品等。不过一开始是无法购买的，因为你根本没有钱，商店里也没有提供任何可供购买的道具，只有通过以后在商店模式中努力工作才会得到钱和道具。这个模式说白了也就是收集，当所有要素收集完毕也就是游戏结束了。

●商店模式（shop）

本作的商店模式就是玩家在游戏中赚钱的唯一方法，该模式共有三处地点可选，每处有四个店铺，玩家可逐一进入每家店铺来进行不同的工作，包括牙医诊所、洗衣店、音乐俱乐部、首饰店、鲜花店等。这些商店起初只有两家是开放的，只有一个个地打通才能出现下一个。每个店铺又可以进行三次升级，每次升级后，工作都会变得复杂一些，收入也会越来越丰厚，每次升级成功也会为经营模式中增添可购买的道具。以下就为大家介绍最初可以进入的两个店铺，并将游戏过程详细图解。



★牙医诊所★

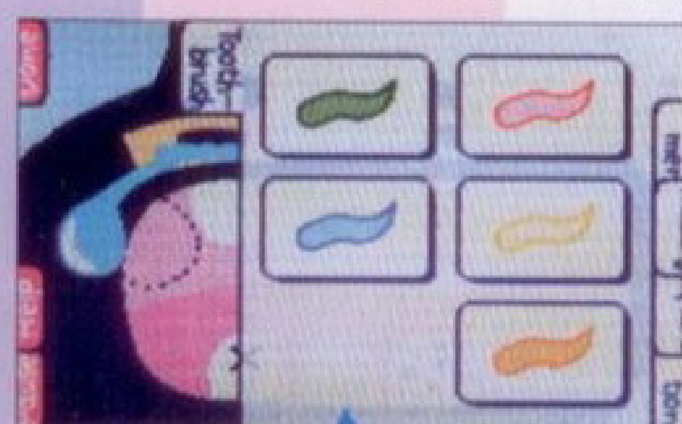
这个小游戏是所有内容中最简单的，连时间限制都可以随意延长，并且只要按照正确的步骤操作，其成功率就会达到百分之百，获得最高的通关评价。病人的症状一共有三种：牙斑、蛀牙和镶牙。既然游戏非常简单，并且又是排在第一位出场的游戏，那么从这里赚到的钱自然也是最少的。牙医诊所共有四个等级，第一级收费5元，第二级收费10元，第三级收费15元，第四级收费20元。

★洗衣店★

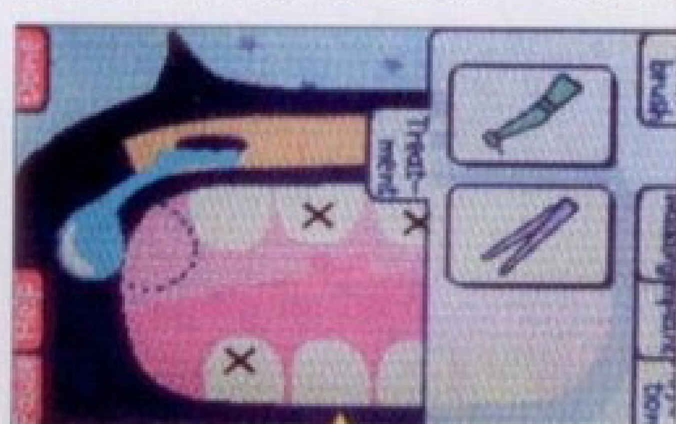
洗衣店和牙医诊所都是游戏一开始就开放的两家店铺，相比牙医诊所，这个洗衣店要稍微复杂一些，不过难度上增加不多就是过程复杂了点儿。过程包括：漂洗、染色、熨烫、缝补。洗衣店同样也有四个等级，第一级收费10元，第二级收费15元，第三级收费20元，第四级收费25元。



牙齿上有彩色斑点的是牙斑；牙齿上有叉子符号的代表这个是蛀牙；而用虚线画出轮廓的表示此处需要镶牙。虽然看起来病情很棘手，但治疗却不难。



治疗牙斑的方法就是先在右上方第一项中选择和牙齿花斑同样颜色的牙膏，然后用触摸笔直接点击牙齿上的花斑来回刷牙即可消除。



治疗蛀牙的第一步是先选择右上方第二项中的电钻，然后让触笔持续接触牙齿上的叉子符号，在蛀牙上一直钻到出现彩色的洞为止。



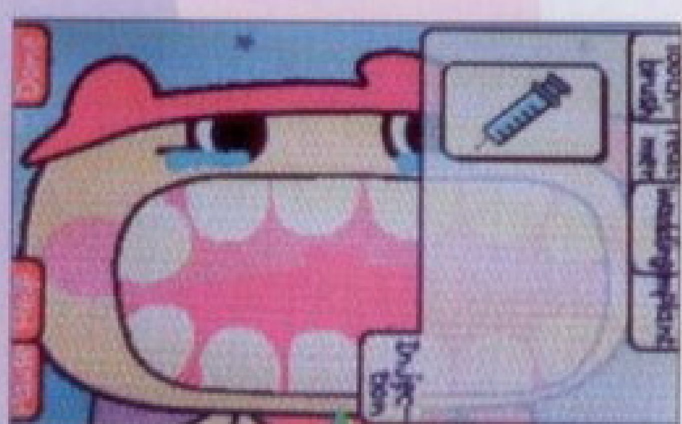
钻完之后牙洞中会出现细菌，此时再选择右边第二项中的镊子，用触笔点住细菌，并将细菌扔到左下角的垃圾桶中。注意，细菌是会活动的。



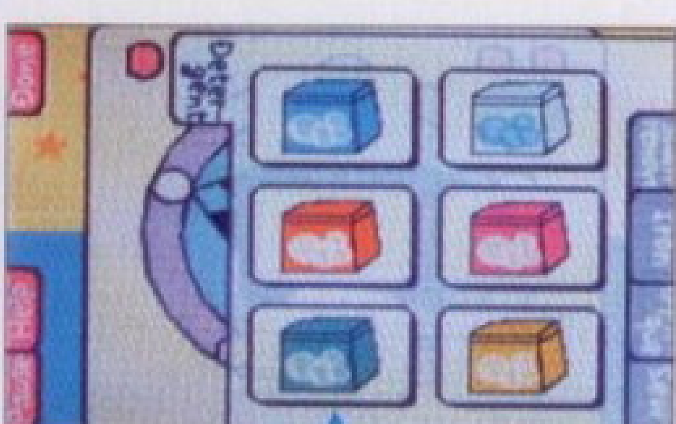
修补牙洞的方法是选择右边第三项中和牙洞颜色相同的填充物，然后直接点击牙洞即可，而填充完之后牙齿上会出现牙斑，治疗方法如图2。



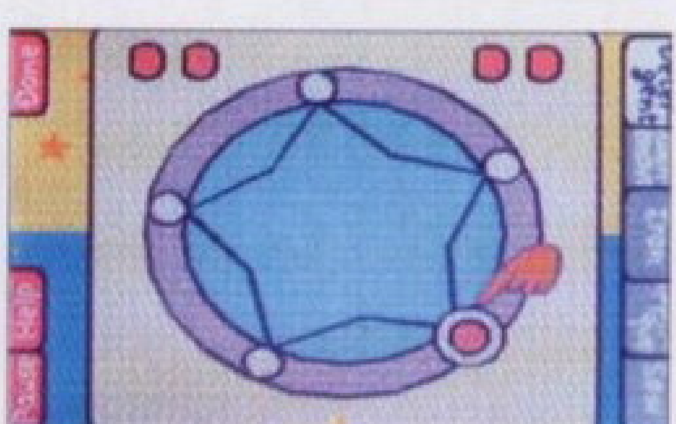
镶牙的方法最简单，直接选择右边的第四项，然后再点击图中的虚线范围内就行了。虽然病人可能需要上下都镶牙，但你不用担心图标的方向错误。



该游戏的时间限制就是病人的眼泪，如果眼泪滴落则游戏失败。防止的方法就是选择右边的最后一项注射，然后在口腔的任何位置打下去就可以了。



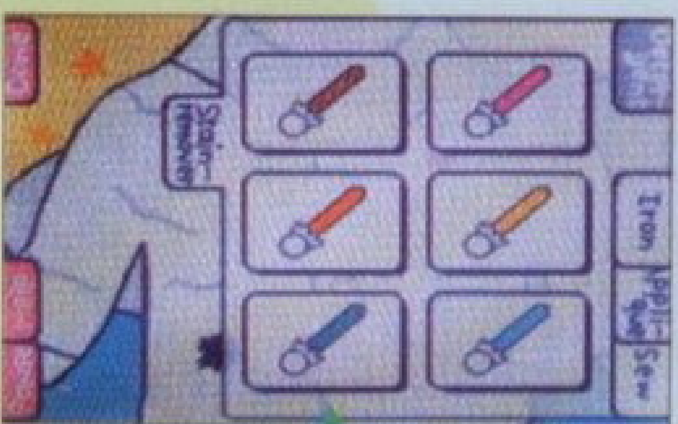
洗衣服的第一步是选择右上方第一项洗衣粉，注意，洗衣粉的颜色要和衣服一致，并且要准确倒入滚筒中，如果先碰到洗衣机上的按钮则算作失败。



放完洗衣粉后先按洗衣机上的橙色按钮关闭滚筒，然后用触笔点住按钮按顺时针方向转动洗衣机滚筒，数圈之后就可完成漂洗。



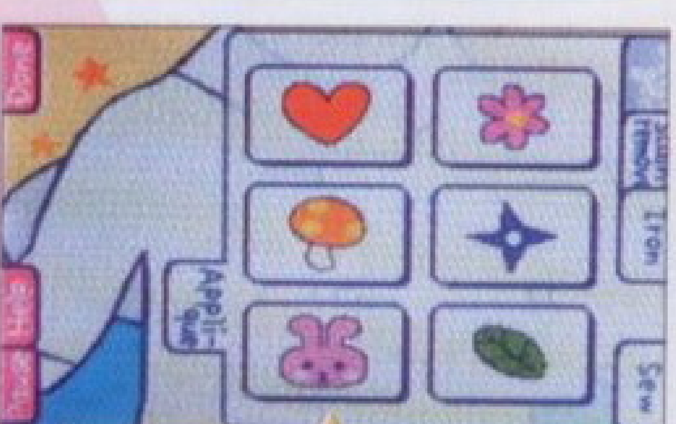
洗好后的衣服上会出现三种情况，遍布整件衣服的灰色曲线代表的是褶皱，和衣服本色不同的彩色的区域是墨渍，黑色的图案代表的是衣服的破洞。



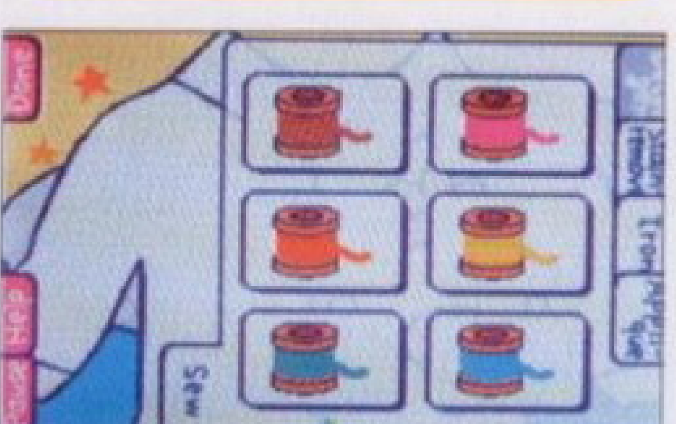
首先说说去除墨渍的方法，先选择右上方第二项里面的去污棒，颜色要和衣服上的墨渍相同，然后在墨渍上连续点击数次即可将颜色吸走。



对付衣服上的褶皱需要用熨斗烫平，选择第三项就是熨斗，然后用笔在褶皱处反复摩擦就能清除。但注意不要让熨斗在衣服上停留时间太久。



缝补衣服上的破洞需要选择右边的第四个选项，依照衣服上破洞的大致外形挑选合适的图案，然后放在破洞处，完全遮盖上就算完成了第一步。



最后的收尾工作就是缝补，选择最后一项中和前面所选图案相同颜色的线，在图案周围画一遍就大功告成了。并且不用担心缝得难看会扣分。

本作中的小游戏有很多都是需要按照顾客的口述要求来进行的，因此玩家一定要看清顾客们的每一句对话，而其中至关重要的部分，你的助手也会重复一遍。



信長の野望【革新】

信长系列的最新作品，虽然会消耗玩家大量时间，但绝对值得喜欢战略游戏的玩家深入研究。 □文/雪飞

PS2	本刊译名：信长の野望・革新			CERO 全年龄
	KOEI	7140日元	2006.2.2	
战略模拟	DVD-ROM	日版	1人	1215KB



织田家迅速发展，可以在游戏开始的第一年占领观音寺城，第三年便将稻叶山城吞并。这样便为以后的胜利奠定了基础，在初期便可以招募到更多的兵力，等候粮草开支的同时不忘内政，为快速消灭掉武田家积蓄力量。

【入门指南】

进入游戏后最初有五个选项，从上到下依次为“继续游戏”、“开始新游戏”、“教学模式”、“武将编辑登录”和“游戏设置”。在新游戏中有三个模式供玩家选择：全国模式目标是统一天下；地方模式的目的是地方制霸；挑战模式则要在规定的时间内完成任务。进入新游戏后玩家可以选择历史剧本，推荐在统一一次后再选择1557年群雄集结这一剧本，这一剧本中将登场全部武将。在选择了使用大名后，玩家可以选择游戏的难度、武将的寿命、阵亡率、新武将是否登场以及历史事件是否发生等，在进入游戏前一定要慎重考虑。

【军事篇】

军事指令共分为出阵、募兵、调达、输送和筑城六项，其中调达是指将领内马匹铁炮等运送回城，每月只能实行一次，为了达到最高效率，最好将牧场和锻冶场集中建筑在前线城市中。筑城是指在临近地段建设支城囤积兵力，但通常会受到敌人的袭击，在开发出“一夜城”技术后，可以迅速建造一座耐久度仅为1000的城市。募兵每次降低民忠十点，并且最初只能在夏、冬两季才可执行，在开发出最高级内政技术“兵农分离”后才能全年招募士兵。

本作的战争采取即时战斗方式进行，玩家可以控制武将特技的使用是否自己控制，在高难度模式下建议自动。玩家应该派遣强力的武将带领自己擅长的兵种出阵，在没有攻城器械时可以派遣足轻部队充当先锋；野战时则要让骑兵唱主角；铁



炮及骑马铁炮队是远程杀手，只要不打近战，可以给敌人带来致命的打击；弓兵和弓骑马用处不大，只能在没有铁炮的情况下用来充数；运输队的速度并不快，有时甚至可以直接选择部队出阵运兵。

武将的战技术也会直接影响到整个战局变化，因此选择强力武将使用战技可以得到最佳效果。下面以表格的形式为大家介绍一下最常见的各种战法，此外按武将的不同还有各种固有技，这一部分技能则更是强力，达到的条件也相当苛刻。

【内政篇】

战略游戏内政至关重要，想要消灭敌人首先要通过内政提高国力。本作的建筑物分为町、金钱、兵粮、特殊、学舍、工房、防御、其他八类，其中町是最基础的设施，其他类建筑必须建立在该设施的周围。根据不同的地形，町周围可以建设建筑的个数也不相同，最大为八个，因此在建设时，玩家一定要选择好最佳建设地。比如说在河流周围建设农村，然后在农村周围建设水田，提高粮食的产量。为了便于玩家游戏，下面将基础设施町和特殊类设施列表如下

基础设施町列表

名称	费用	耐久值	周围设施类型	备注
农村	600	800	兵粮、特殊	—
武家町	600	800	金钱、防御	—
职人町	600	800	学舍、兵器	—
商人町	800	1000	金钱、兵器	商人出现销售家宝
门前町	800	1000	兵粮、防御	僧侣出现销售家宝
公家町	800	1000	学舍、特殊	公卿来访出售官位
南蛮町	1000	1000	兵器、防御	南蛮出现销售家宝

特殊类建筑

名称	费用	耐久值	作用	备注
兵舍	400	1000	建设后可以执行募兵指令	一个兵舍1000兵，一个以上每个增加募兵数100
牧场	300	600	生产骏马	获得牧场技术后方可建设
锻冶场	400	600	生产铁炮	获得铁炮锻冶技术后方可建设
汤治场	300	600	提高伤兵恢复速度和浪人滞留时间	
工匠馆	300	600	恢复该城设施的耐久度	
忍之里	300	600	提高计略回避率和陷阱成功率	

内政建筑建设之外，本作最重要的就是技术开发，在游戏中提前掌握新的科学技术则可以获得巨大的优势，除了每类固定的技术之外，各个大名都有自己专长的技术，将该类技术开发到一定时期时则会自动出现，比如说织田家的三段射。在一项技术全部开发完毕后，则可以将该类学舍全部拆除，在开发技术时会提示玩家该项技术开发需要的条件，请玩家仔细观察。各项技术中最难开发的应该是水军技术，因为水军适性A及以上的武将大多政治低的可怜，因此想快速开发只能将提高水军适性的家宝赏赐给那些政治高的武将。虽然技术非常关键，但在游戏中玩家一定要量力而行，最好先开发内政技术提高国力，领土扩大以后根据招募的武将类型再逐渐开发其他技术。

【信长上级难度开篇】

信长最初虽然手下人才济济，但是势力并不强大，周围群雄林立，今川家更是虎视眈眈，虽然与斋藤家同盟，但不久历史事件中道三被义龙斩杀后，同盟将自动解除。建议在游戏最开始，多建设几个兵营提高征兵数量，用一到两个空间发展内政技术并制造几个锻冶场，其他的建筑全部用来发展商业和农业，技术方面最好先把初期可以研究的筑城技术完成。在游戏开始时便可以邀请道三出兵攻击六角家，城内大约只留下四千兵力即可，这样在游戏初期信长便可占据两座城池，对以后的发展大大有利。今川义元家来犯时让信长回城，使用计略中的奇袭将其击毙，随后与独立的德川家康结成同盟，虽然可以趁机占领冈崎城（难度极大），但为了减轻压力和交换足轻技术，最好将岗崎城留给家康。然后继续邀请道三攻击武田家的深志城，同时削减两家的兵力。道三死后请迅速出兵，攻陷稻叶山城，观音寺城出兵九千五，清州城出兵五千即可，可以招募到以明智光秀为首的优秀将领，还可以探索到超级军师竹中重治，可惜的是骑马适性S级的斋藤义龙因为相性问题很难加入，如果前面的外交计略得力，稻叶山城的兵力应该只有一万左右，数量越少义龙带领骑兵出击的可能越小，但浅井家会派遣援军五千到一万，如果是五千的情况可以无视援军的存在直接攻城，如果是援军一万则最好读盘再来。清州城大概留下一千兵力左右，利用城防便能在初期防御住周围大名的进攻。消灭了斋藤家后，将三城的兵力集结，可以继续消灭周围的小大名，顺便网罗一些人才，但需要注意兵粮会在初期不足，因此要多建水田。此后玩家需要考虑的是进攻的方向，如果选择继续兼并西面的小大名，难度不大可以在较短的时间内扩张自己的领地，但是东面的大名们也不会蜗居守城，尤其是武田、上杉和北条这三个很有势力的大名，他们会在玩家西进的这段时间内占领大片的领土，甚至将统领半壁江山；而西面的毛利家和大友家也不甘寂寞，虽然不会和玩家接壤，但也会兼并掉不少小大名。因此强烈建议玩家集合全部城池中的兵力，只留下部分的



守军甚至可以将某些不利防守的城池放弃，在岩村筑城，如有可能则邀请盟友家康共同出兵武田家。虽然在此时与武田家作战难度极大，武田家的骑兵会为玩家造成巨大的伤害，但是织田军也有自己的优势：铁炮队的威力不容轻视。这样做不但可以遏止住东面大名的发展，还可以招募到多名优秀的将领，足以组织成一支豪华的部队，因此虽然难度大但的确值得挑战。之后请继续消灭上杉家和北条家，逐渐占领东面的半壁江山，虽然西面的毛利家和大友家也会扩张自己的领土。虽然他们手下的优秀人才也不少，但毕竟与东面大名的实力不可同日而语……



将一大名的势力全部赶到港口，很大几率可以劝降成功，这样该大名及其部下的忠诚度会很高。



AGE of EMPIRES THE AGE OF KINGS

NDS	本刊译名：帝国时代·王者世纪			
	Majesco Games	29.99美元	2006.2.14	E
战略模拟	卡带	美版	1-4人	512MB



《帝国时代》对于NDS而言本身就属于梦幻级的游戏。这次由BACKBONE负责开发的本作无愧于"帝国时代"的名号，素质极高！ □文/北斗

全兵种详细资料介绍

注：名称前有※符号的属于隐藏兵种，需要用Empire Points进行购买。

步兵系

兵种名称	中文译名	攻击	防御	移动	视野	攻击范围	能否移动后攻击	特殊能力
Militia	民兵	100	100	7	7	1	能	无
Men-at-Arms	武装民兵	150	150	7	7	1	能	无
Longswordsmen	长剑兵	200	200	7	7	1	能	无
Two-Handed Swordsmen	双手剑兵	250	250	7	7	1	能	无
Champions	战士	300	300	7	7	1	能	无
Spearmen	枪兵	100	150	7	7	1	能	对骑兵系特效
Pikemen	长枪兵	150	200	7	7	1	能	对骑兵系特效
Samurai	日本武士	250	250	9	7	1	能	可成长
Elite Samurai	精锐日本武士	300	300	9	7	1	能	可成长
Throwing Axemen	掷斧手	225	250	7	7	1	能	骚扰、使敌方畏惧
Elite Throwing Axemen	高级掷斧手	275	300	7	7	1	能	骚扰、使敌方畏惧
Celtic Woad Raiders	凯尔特奇兵	200	200	9	7	1	能	使敌方恐惧
Berserkers	狂战士	200	200	7	7	1	能	狂化
※Swiss Pikemen	瑞士长枪兵	175	225	7	7	1	能	对骑兵系特效
※Dopple-handers	多普勒战士	275	275	7	7	1	能	无

射击系

兵种名称	中文译名	攻击	防御	移动	视野	攻击范围	能否移动后攻击	特殊能力
Archers	弓箭手	150	100	7	7	3	能	无
Crossbowmen	弩手	200	175	7	7	3	不能	不可移动后攻击
Arbalests	劲弩手	250	225	7	7	3	不能	不可移动后攻击
Skirmishers	轻步兵	110	110	7	7	2	能	骚扰战
Elite Skirmishers	精锐步兵	150	150	7	7	2	能	骚扰战
Horse Archer	马弓手	150	150	10	7	2	能	无
Hvy Horse Archers	重马弓手	200	200	10	7	2	能	无
Hand Cannoneers	火枪兵	300	225	7	7	3	不能	不可移动后攻击
Longbowmen	长弓手	225	150	7	7	3	能	齐射
Elite Longbowmen	高级长弓手	275	200	7	7	3	能	齐射
Mangudai	蒙古骑射手	150	150	10	7	2	能	先制攻击
Elite Mangudai	高级蒙古骑射手	200	200	10	7	2	能	先制攻击
Turkish Janissaries	土耳其近卫军	250	175	7	7	3	不能	不可移动后攻击
Chinese Cho Ku Nu	中国弩手	150	150	7	7	3	不能	不可移动后攻击、速射
※Welsh Bowmen	威尔士弩手	175	125	7	7	3	能	无
※Genoese Crossbowmen	热那亚弩手	225	200	7	7	3	不能	不可移动后攻击

骑兵系

兵种名称	中文译名	攻击	防御	移动	视野	攻击范围	能否移动后攻击	特殊能力
Scout Cavalry	侦察骑兵	100	100	12	10	1	能	侦察
Light Cavalry	轻骑兵	150	150	10	7	1	能	冲击（平原地带）
Knights	骑兵	200	200	10	7	1	能	冲击（平原地带）
Cavaliers	重骑兵	250	250	10	7	1	能	冲击（平原地带）
Paladins	圣骑士	300	300	10	7	1	能	冲击（平原地带）
Camels	骆驼骑兵	200	200	10	7	1	能	沙漠地形加成，使马受惊
Heavy Camels	重装骆驼骑兵	250	250	10	7	1	能	沙漠地形加成，使马受惊
Mamelukes	奴隶骑兵	250	200	10	7	1	能	沙漠地形加成，使马受惊
Elite Mamelukes	高级奴隶骑兵	300	250	10	7	1	能	沙漠地形加成，使马受惊
Persian War Elephants	波斯战象	200	250	7	7	1	能	使敌方恐惧
Knights Templar	圣堂骑士	200	200	10	7	1	能	热诚攻击，冲击
※Knights of the Round	圆桌骑士	225	225	10	7	1	能	冲击

器械系

兵种名称	中文译名	攻击	防御	移动	视野	攻击范围	能否移动后攻击	特殊能力
Scorpions	弩炮	350	250	7	7	3	不能	对人类特效，远程打击，无法反击
Heavy Scorpions	重弩炮	400	300	7	7	3	不能	对人类特效，远程打击，无法反击
Battering Rams	攻城撞槌	400	325	7	7	1	能	攻城专用，无法反击
Siege Rams	重型攻城槌	500	375	7	7	1	不能	攻城专用，无法反击
Onagers	投石器	275	275	7	7	3	不能	无法反击
Bombard Cannons	投弹炮	325	325	7	7	3	不能	无法反击
Trebuchets	投石机	375	350	7	7	3	不能	远程打击，无法反击
※Mons Meg	芒斯蒙哥大炮	350	350	7	7	3	不能	远程打击，无法反击
※War Wolf	"战狼"	400	375	7	7	3	不能	远程打击，无法反击
※Dark Ram	暗黑攻城槌	525	400	7	7	1	能	攻城专用，无法反击

辅助系

兵种名称	中文译名	攻击	防御	移动	视野	攻击范围	能否移动后攻击	特殊能力
Villagers	村民	50	50	7	7	1	能	建筑
Monks	僧侣	50	150	9	7	1	能	治愈、劝降
Elite Monks	高级僧侣	50	200	9	7	1	能	高级治愈、高级劝降

各英雄能力讲解

注：下文中"在某英雄周围"包括该英雄的四面和四个对角，而"邻接"只表示四面；各英雄的能力以初期数值为准。

英雄名字	中文译名	攻击	防御	移动	视野	攻击范围	能否移动后攻击	特殊能力
Genghis Khan	成吉思汗	140	245	10	7	2	能	先制攻击，英雄技能
Saladin	萨拉丁	180	280	10	7	1	能	沙漠加成，英雄技能
Richard the Lionhearted	狮心王	200	280	10	7	1	能	冲击，英雄技能
Joan of Arc	圣女贞德	200	350	7	7	1	能	英雄技能
Minamoto Yoshisune	源义经	160	350	7	7	1	能	对骑兵系特效，英雄技能

◆成吉思汗技能讲解

技能名称	使用条件	技能效果
Patron of the Arts	成吉思汗站在市镇中心上	当天技术研究粮食及金钱花费各减50
Nomadic Travel	成吉思汗周围有友军	有效范围内的友军提升5点移动力
Overwhelming Siege	成吉思汗视野内有友军	有效范围内的友军对建筑物的攻击力提升33%
Mongol Terror	成吉思汗视野内有敌军	有效范围内的敌军防御力减25%

◆萨拉丁技能讲解

技能名称	使用条件	技能效果
Benefactor	萨拉丁站在市镇中心上	我方增加100的金钱
Rain of Arrows	萨拉丁的视野内有射箭系友军	有效范围内的射箭系友军增加33%攻击力
Aura of Invincibility	萨拉丁视野内有友军	有效范围内的友军增加33%防御力
Hit and Run	友军与萨拉丁邻接	有效范围内的友军提升2点移动力及25%攻击力

◆狮心王理查德技能讲解

技能名称	使用条件	技能效果
Reckless and Fierce	狮心王周围有敌军	有效范围内的敌军减少20点生命值
Superb Leader	狮心王视野内有友军	有效范围内的友军提升25%攻击力
Recruit for the Cause	狮心王站在市镇中心上	当天培训士兵各减粮食和金钱花费20
Firing Line	狮心王视野内有射箭系友军	有效范围内的友军增加1点视野

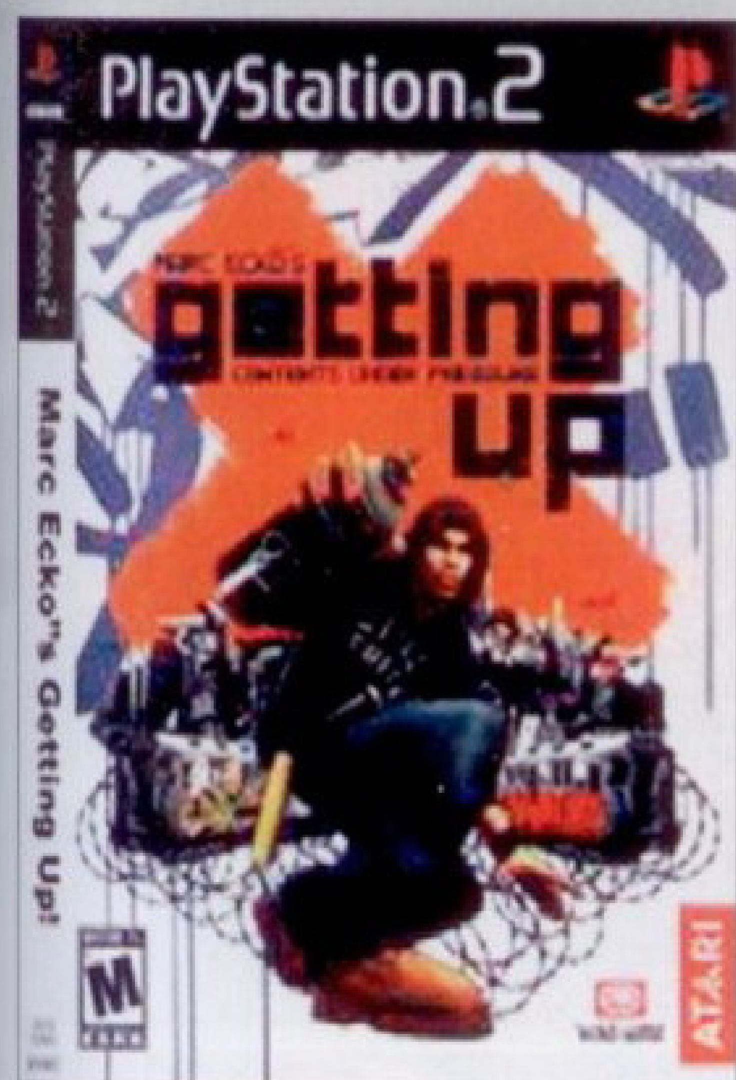
◆圣女贞德技能讲解

技能名称	使用条件	技能效果
Inspiration	无	贞德及邻接友军回复20点生命值
Divine Purpose	无	所有友军单位回复5点生命值
Blinding Faith	贞德视野范围内有敌军	有效范围内的敌军降低25%防御力
Weakened Resolve	贞德周围有敌军	有效范围内的敌军减少25点生命值

◆源义经技能讲解

技能名称	使用条件	技能效果
Pillage	无	所有友军对磨坊、矿井、农场的攻击力提升55%
Warrior Code	源义经站在市镇中心上	当天培训士兵各减粮食和金钱花费20
Minamoto's Guard	有友军与源义经邻接	有效范围内的友军提升33%攻击力和防御力
Inspiring General	无	源义经及邻接友军回复15点生命值

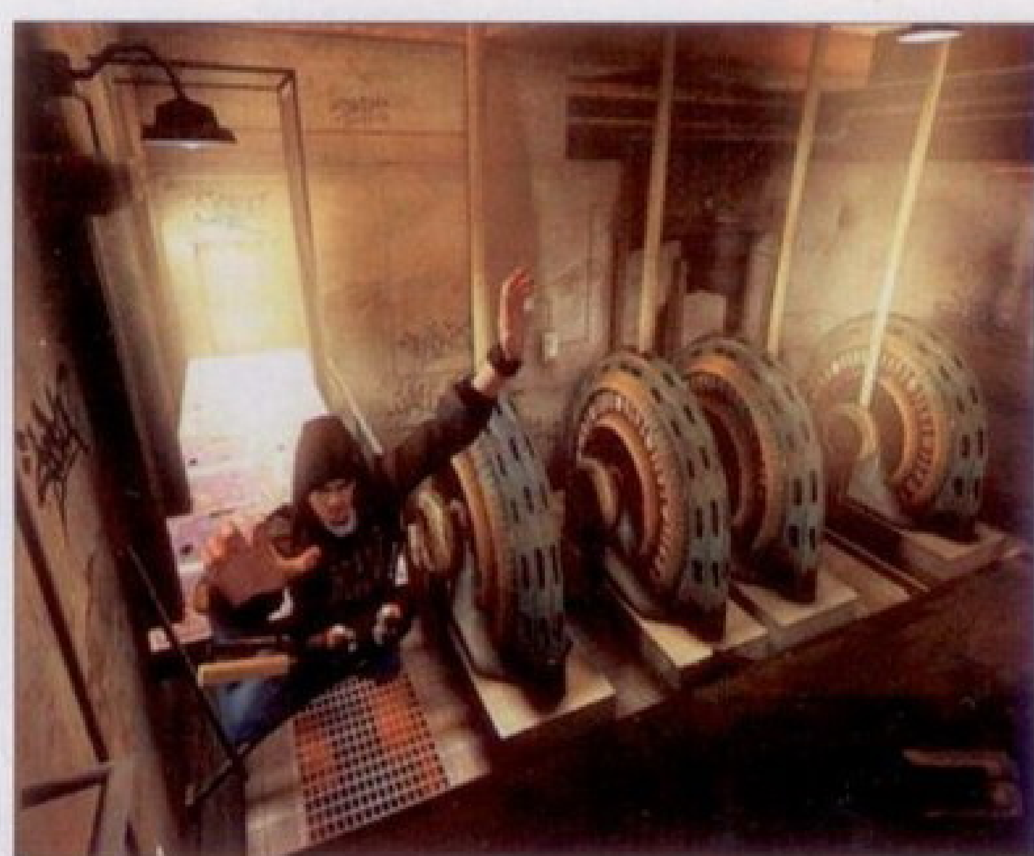
在游戏中不管是剧情模式还是普通的帝国模式胜利之后都会根据玩家的表现获得相应的Empire Points点数，这个东东可以用来在主菜单的"Bonus Items"选项中购买隐藏兵种和地图。



MARC ECKŌ'S getting up CONTENTS UNDER PRESSURE

"嘻哈狂潮"是一款融合了现代城市文化与涂鸦艺术要素的3D动作游戏，隐秘作战与涂鸦等多重元素的融合性名作。游戏中所融合的多种热门游戏要素非但没有令游戏散碎烦琐，反而面面俱到。 □文/大怪

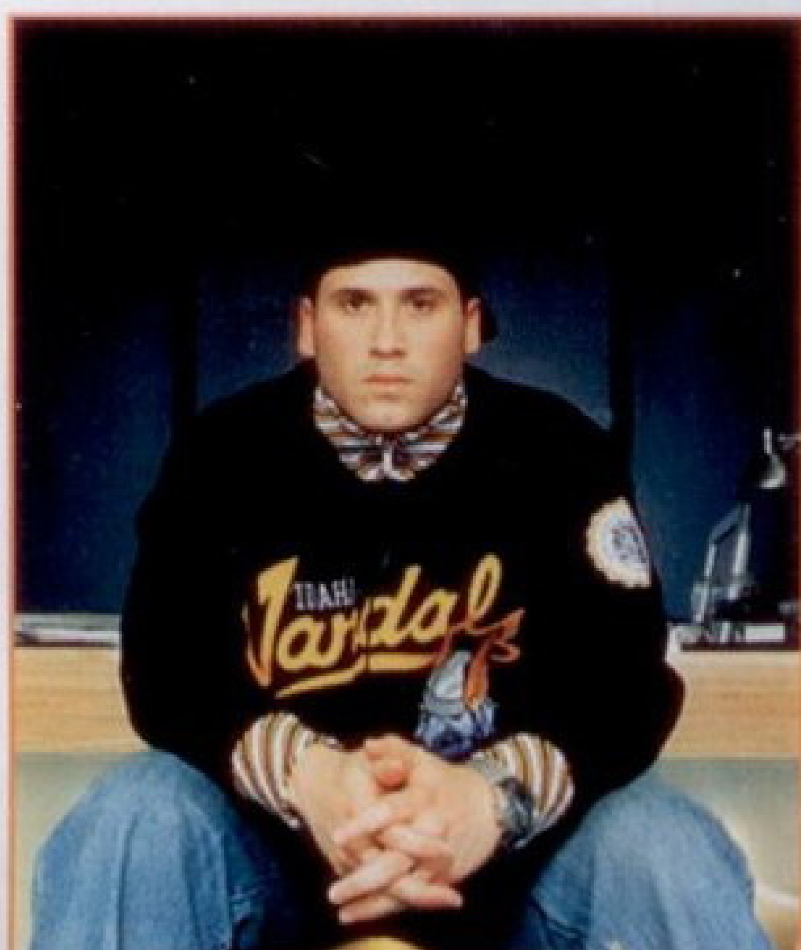
PS2	本刊译名：嘻哈狂潮			CERO 12
	Atari	49.99美元	2006.02.18	
动作涂鸦	DVD-ROM	美版	1人	104KB



欧美厂商的软件技术力量总是非常过硬，在游戏体现出来的便是渲染的极为柔和的游戏画面。在"嘻哈狂潮"中无论是城市外部或是如图中所表现特殊场景的光影与环境材料特质都有惊人的体现。

关于ECKO

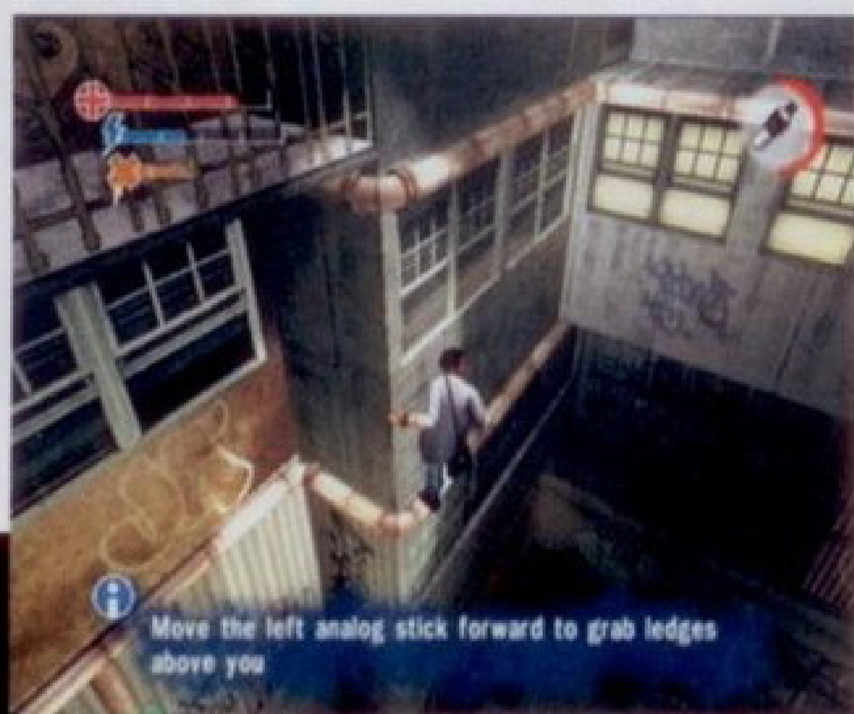
说起这款游戏名称中所包含的这个名词，在新型的流行服饰中可谓名声大噪，而ECKO品牌的同名创始人也为美国嬉哈服饰的代表人物。早年ECKO独立奋斗建立了自己的作坊式服装公司，以独特的街头文化服饰风格与优秀的手工质地获得了供不应求的市场景象。"红犀牛"这个品牌也逐渐在美国街头与嬉哈一族中开始流行。创出一定知名度的ECKO很轻松的获得了资金注入，如虎添翼一般的ECKO迅速将生产线与服饰设计制作达成统一，原本作坊式工厂出货量不足的弱点也终于得到了解决。本身就为嬉哈音乐与街头文化爱好者的他，设计出的服饰几乎完美地将街头文化要素注入，世界性的流行文化要素与服装设计相结合的结果，便是"ECKO"这个品牌本身也成为了街头流行要素的一分子，被万众追捧。如今，年纪轻轻的ECKO已经成为美国流行服饰界最为耀眼的一颗新星，现在的他正在自己的"嬉哈服饰"中不断创造着奇迹。

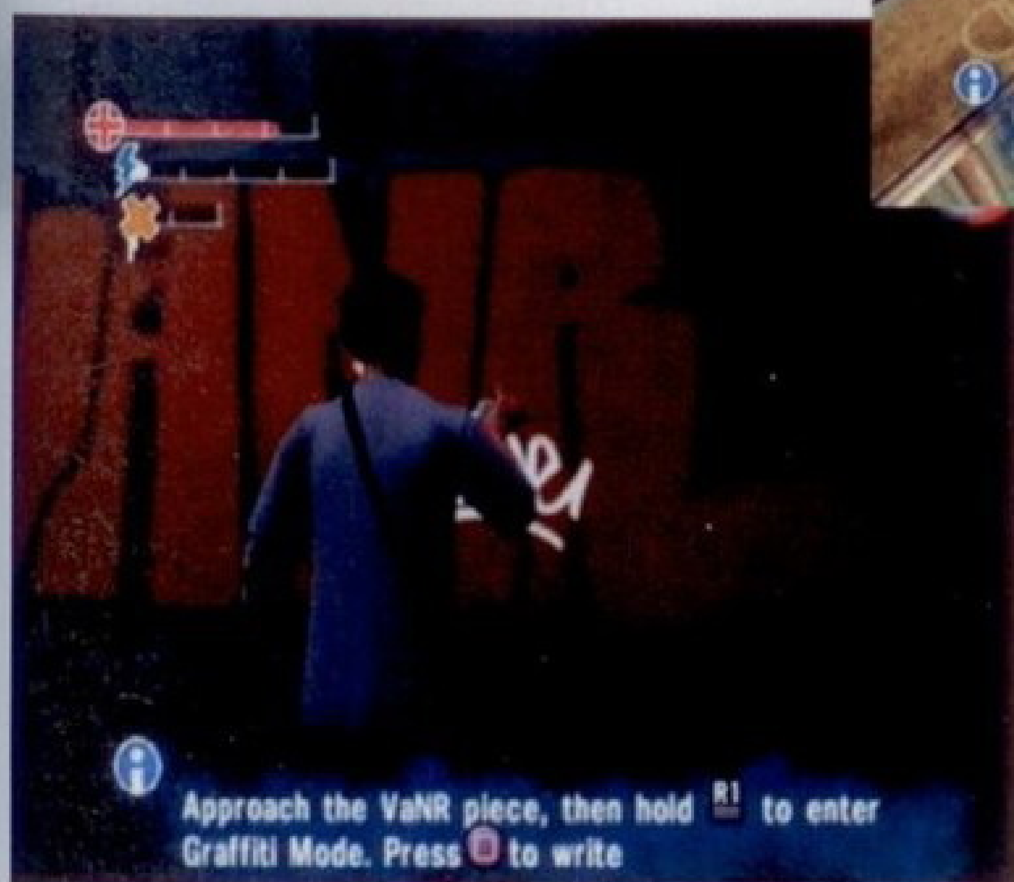


↑只要有理想与信念，加上自己奋斗不懈的精神便能够创造奇迹。如此年轻的他已经成为世界潮流文化中的一个重要组成。

游戏主体之一 涂鸦

游戏刚开始，玩家便可以进行关卡的选择，我们从第一关的前半段便可以非常好地将本游戏中最重要的游戏要素——"涂鸦"进行充分的了解。游戏刚开始便可以选择自己的基础涂鸦图案，其中包括形状与颜色的选择。选择之后便将此图案放入主人公TRANE的涂鸦档案中。进入游戏后我们可以在固定地点找到不同的涂鸦专用道具，类似从不干胶帖纸、蜡纸、到多样多色的气雾喷罐、滚筒、压图用胶质团等等都需要在场景探索中获得，今后不同的道具都可以利用R1键调出，并进行选择使用。道具的多样会不断丰富涂鸦的制作渲染水平。刚开始游戏后，向后方行进后可以遇到固定的任务NPC进行交流，之后可以跳到管道中向后攀爬，（游戏中的动作要素与涂鸦的进程是相辅相成的，在今后的涂鸦任务中，我们大多需要利用攀爬与探索要素进行找寻，本作攀爬操作方式非常简单，管道攀爬可以跳跃后直接形成，之后利用方向键配合X跳跃键位与圆圈下落键位进行横向或纵向移动，最后确定新的任务制定涂鸦位置后进行喷涂，游戏中TRANE的动作堪比蜘蛛侠，而灵巧的身手也是我们找到各个任务地点的基础。）到达

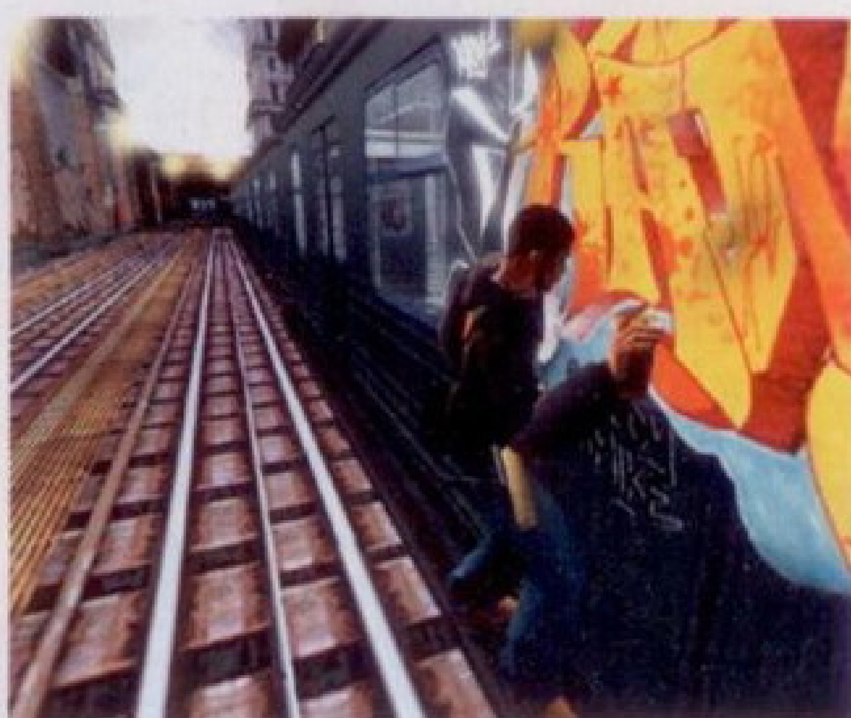




后面的场景后会引发被殴事件，随后便可以发现任务指定的闪烁涂鸦制定位置，由于现在只有一个图案，所以按住R2按方块键位便可以实现涂鸦。（随着日后涂鸦样式学习的不断丰富，大型的涂鸦会需要多种道具的配合与位置移动持续按键等高级操作要求，请按照游戏操作指示进行。）本游戏的基本框架也为如此，找到涂鸦位置，并实现涂鸦。今后主人公在后面关卡的历练中将会不断的遇到涂鸦高手进行指点，并不断的丰富自己的涂鸦样式。所以在进行游戏中应当不断的进行场景探索，主人公在之后的关卡中也会发现两种不同的涂鸦位置，分别为任务涂鸦位置与非任务涂鸦位置，为了能够获得更多的技巧与图案，笔者希望玩家不局限于任务图案位置进行喷涂，并力求与所有NPC进行交流。

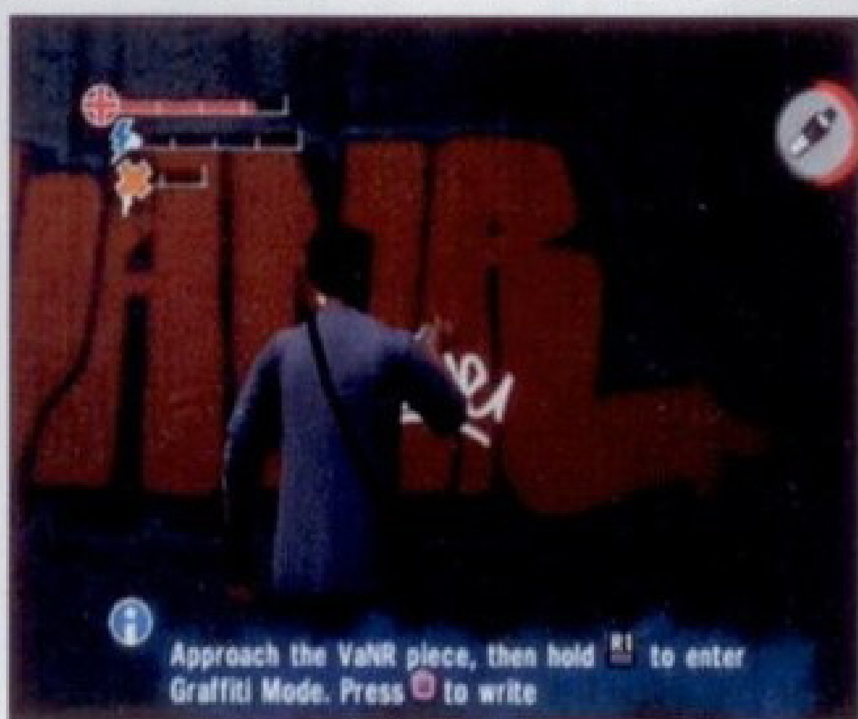






游戏主体之二 搏击与隐蔽

在进行了涂鸦之后，直线进入下一个场景后我们会发现天台下方刚刚殴打过主人公的敌对分子。跳跃后我们将进入游戏的搏击模式，与众多欧美3DACT相同，游戏的搏击模式属于键位防御L1、拳方块、腿三角打击、背投 拳+腿输入的传统架构。游戏中早期只能进行三段普通的连锁压制，并配合最后一段持续输入能够形成破防打击。在对手防御的前提下可以选择输入背投（三角+方块），成功后对手会强烈挣脱，这个时候需要配合方向键与按键获得先手，压制后进行背投输入。随着游戏的不断发展，主人公TRANE会在之后发生的多场搏击中不断丰富自己的搏击技巧（会有技巧输入方式提示，比如DASH攻击方向*2+打击键等等），并能够利用身边的多种道具进行自卫反击，类似砖头、铁管这样的用品都会成为有力的战斗武器。与其他3D动作游戏不同的是，本作当我们将敌人最终击倒后，空中会固定出现警方的巡逻直升机，玩家必须利用掩体（如广告牌）或窄小的通道进行隐蔽，躲避开直升机高点照明灯的追逐。首关当我们将那个敌对分子击倒后，便需要最速爬上管道，按照管道的走向再攀爬跳跃到天台之上，利用天台中发现的窄小通道进行逃脱。在今后的搏击事件中，我们不但要最速解决战斗，还要在战斗中便提前准备好自己的脱身路线，那种暴力之后全身而退的快感是其他动作游戏所不具备的。本游戏虽然没有如同真正的隐蔽作战题材游戏制作的那般正经，但能够将隐蔽要素和战斗要素结合得如此自然也就够了。





↑在搏击之后，便会进入隐蔽架构中。当警方的直升机探照灯跟随住主人公时，情况就相对紧张了，要最速找到逃脱的通道或隐蔽的掩体进行藏身。

虽然游戏制作的非常优秀，各个商业要素捏合的也非常自然，但这个题材在本土还是很受文化制约。

一同走过，一同闯过。

横版动作通版游戏回忆录

有人说游戏是一种生活态度，在选择娱乐与欢笑的同时，我们为了快乐而游戏。而现如今的玩家，在岁月累加到已经不得不为理想，家庭与生活打拼时，那难得的娱乐也变得越来越刻意为之。回想起当年游戏中的欢声笑语，那种很单纯的为游戏中的配合与胜利所萌发的感动现在已经难以找回。在那个充满了欢笑的游戏年代中，我们接触的一个游戏类型可以鲜明的作为一个时代而存在，那就是横版动作游戏，这个经典的游戏类型不仅为我们提供了最纯粹的游戏乐趣，最真挚的配合情谊。更重要的是由于类型年代久远，横版动作游戏甚至代入了一批游戏玩家打开了TVGAME这个潘多拉魔盒，至此与电子游戏结下不解之缘。虽然那时我们大多都身处街机厅的喧闹中，但游戏中绚丽多彩的画面，充满动感的操作方式，热血的打击与杀伤，用尽智慧将每一个BOSS击败时的成就感至今都烙刻在回忆中实难忘怀。可惜的是，当次世代家用硬件越发普及之后，这个只能在街机环境中才能生存的优秀类型开始急剧萎缩。传统横版通版游戏的开发越来越少，到如今已经难见踪迹。回顾传统通版动作游戏，虽然技术层次很低，大多只停留在传统2D画面表现。但游戏却给予玩家最质朴的打击感与操作成就感。操作性直接明了的游戏架构让玩家可以很直接的将自己的意识灌输到所操作角色中，并完成固定剧本中一个又一个重要的环节，仔细分析一下我们不难理解这是多么伟大的游戏发明，不但为玩家找到了控制乐趣，更能够跟随游戏的发展进程不断的展开剧情背景，当时的横版动作游戏大多支持2—4的团队配合，朋友之间充满智慧性的战术搭配与角色组合让我们第一次在游戏中体会到团结的力量。在操作感与视觉感双重震撼的前提下，玩家怎能不发自内心地感到游戏的源质魅力。如今我们只能在模拟器下回顾当年这些梦幻般的经典名作，时至今日，那种纯粹的游戏感仍能让我们深深投入其中，那熟悉的画面相识已久的角色与简约明了的操作架构似乎让我们又重新回到了为游戏单纯而痴狂的少年时代，从而往事回首，纵而感慨万千。

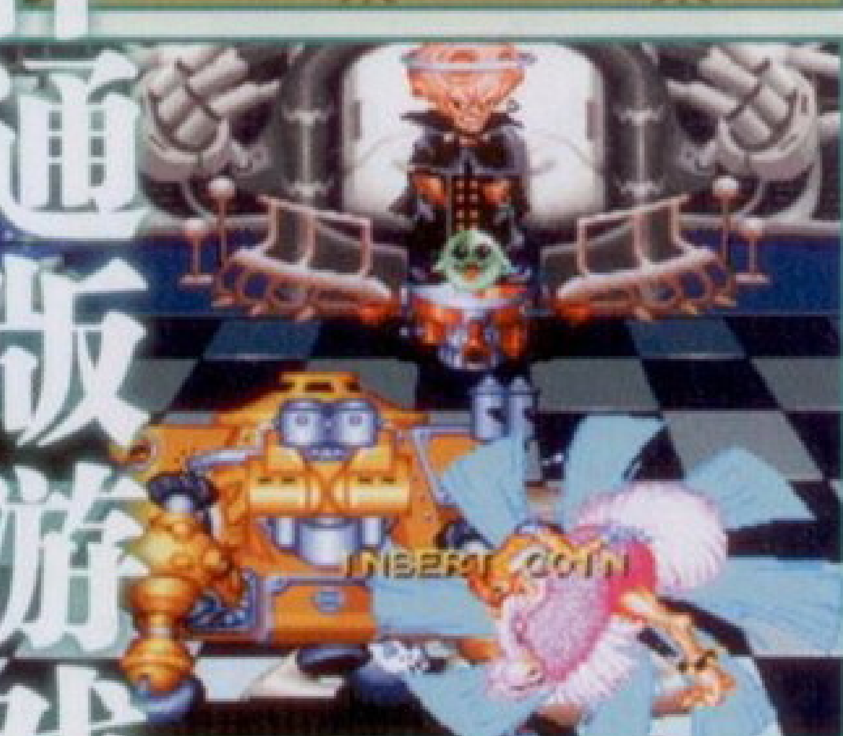




↑让我们感动的，其实不仅是这熟悉的画面，而是记载岁月的混迹。

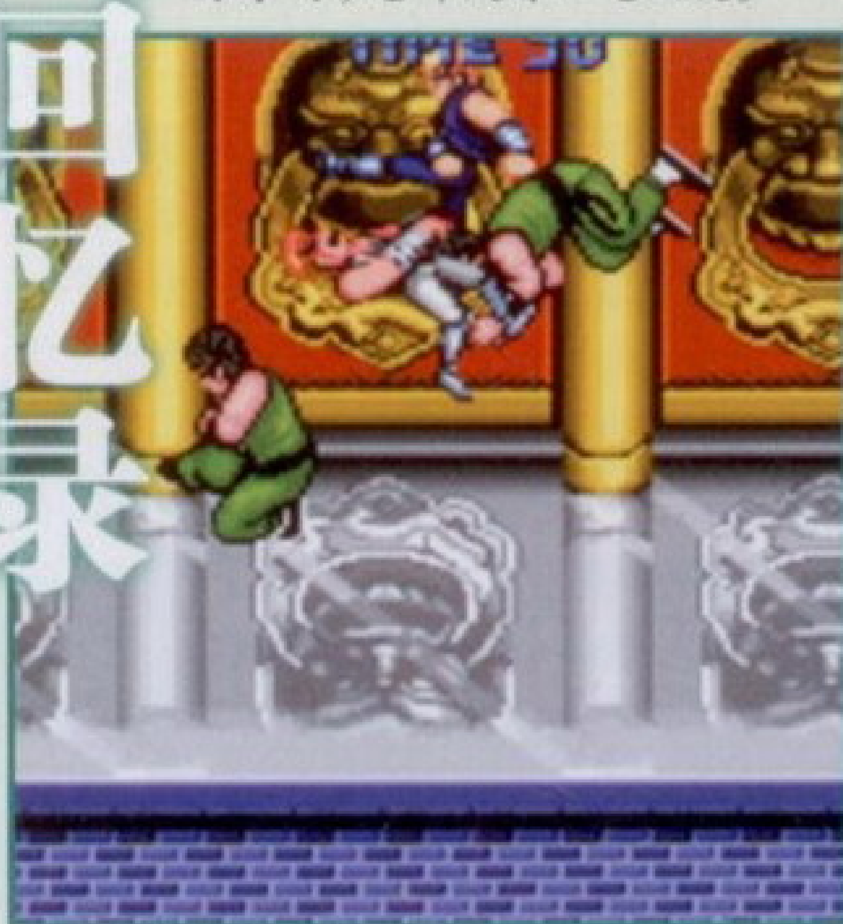






↑虽然开发年代不断靠前，但固定的游戏形态却没有丝毫改变。







↑这个形态的框体陪伴了我们多少个日夜，它与游戏形态是共存的经典象征。

在进行本期特稿项目提选之前，在工作之余我与小沛，雪飞等人并没有打开已经长久接触的PS2，而是将刚刚下载的模拟器打开，运行起了三国志2这个ROM。一向有说有笑的我们在看到游戏演示画面时顿时鸦雀无声。静静地观察画面许久后，一种难以名状的感动涌上心头。往事云烟……儿时的欢声笑语，在机台前的打闹嬉戏，第一次将吕布讨伐的欢呼与激动历历在目。我环顾了四周，赫然观察到小沛与雪飞两人也眼眶发红，扶着桌子的手都在微微颤动。在我们几乎同时说出："好游戏"。这三个字时，这期特稿的提案就已经确定在这陪伴我们度过黄金年龄的游戏类型——横版动作通版游戏上了。我们发自内心的感动不仅因为游戏类型本身的经典，从回忆中我们清楚的看到当年游戏厂商严谨认真的开发态度，这是如今众多厂商所不具备的敬业精神。希望本篇特稿能够成为我们当年所有付出的努力与汗水的一次总结。也为心中这些永恒的经典名作的一次综合性的回顾，回顾那再无法重现的辉煌！

□文/大怪、龙马

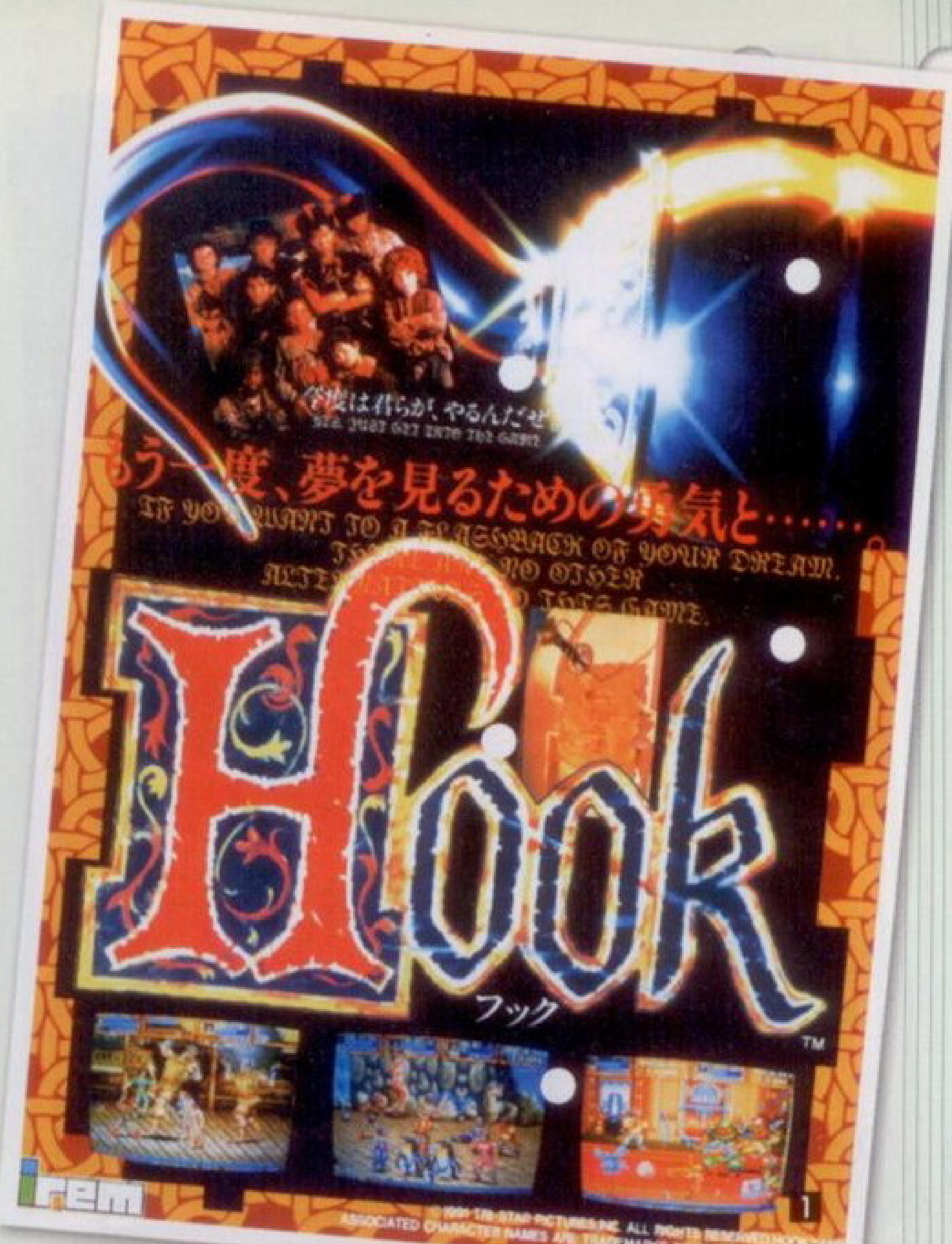
【团队组合的传奇冒险:钩子船长】

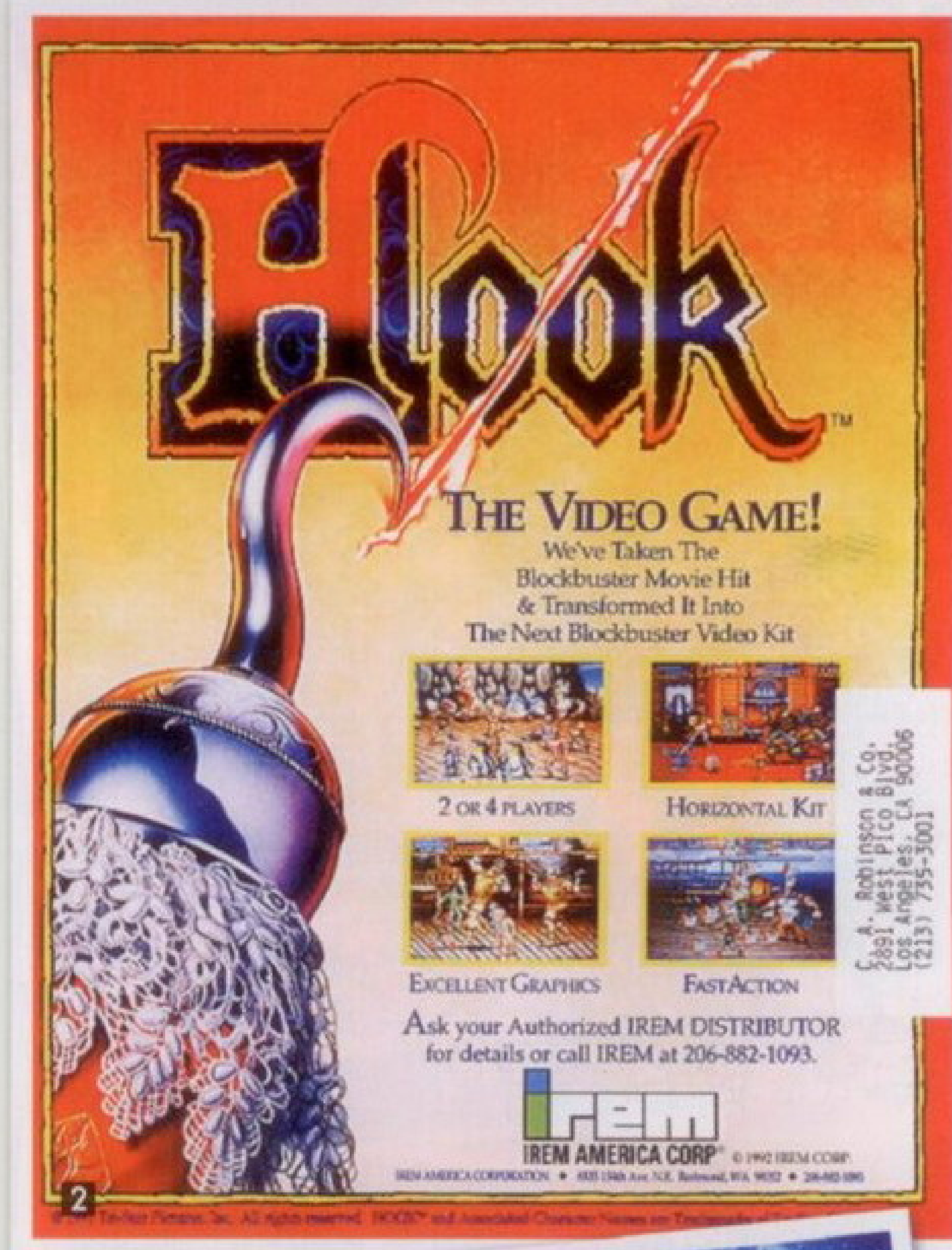
横版动作通版游戏的起源很早，除了双截龙这样的开山之作外，我们90年代初期的众多经典名作让这个传统类型达到了前所未有的辉煌。在1992年，由IREM会社制作的一款通版动作游戏在大陆的游戏厅中开始普及。这款名为“HOOK”（钩子船长）的游戏机台前玩家日益增多。作品采用了欧美著名的传奇童话“小飞侠”为蓝本，将小飞侠彼得潘与四位同伴们与邪恶的钩子船长HOOK的战斗表现得活灵活现。游戏本身的画面制作的非常有特色，对比度非常强烈的画面渲染配合古朴的单色线条勾勒。给玩家一种童话书配图的质感，而这样的画面风格与游戏本身的内容和谐统一。游戏本身的操作架构设计的也非常出新，在之前的传统横版通版游戏中，游戏基本上停留在基础打击与跳跃打击这两种攻击方式，配合移动与单一跳跃给玩家的操作空间非常有限。“钩子船长”却利用新颖的操作方式为玩家提供了更高难度操作技巧，更丰富了游戏本身的操作爽快感。首先是对于强力打击的设定（输入方式为打击按键



输入后迅速拉前），对于每个角色来说，强力打击的属性都完全不同，例如主人公彼得潘的强力打击就最为强悍，发动时为单腿侧踢，不但判定距离很远而且威力奇大，一般对手只一击即可毙命，就算中BOSS级的角色发动个2-3次也能痛快结果。每个角色发动时的造型各不相同，但威力都大大超过普通攻击的这个强力打击成为了高手与普通玩家的分水岭，当年我们经常能够见到高级玩家一踢到底基本上不使用普通攻击的情况。游戏中还发明了RUSH冲击这样的更高难度技巧（输入方式为跳跃后落地瞬间方向键+打击键+跳跃键）。这个技巧一旦发动成功角色一般会实现贯穿全版的冲刺打击，不仅杀伤面积广阔威力更是绝顶。给我们留下了深刻印象的包括彼得潘的飞行刺击，胖子的S形滚动等等。虽然这技巧威力十足，但发动时非常容易造成错发动成必杀的失误。所以当时的玩家不断跳跃输入为求万无一失，看着老进行跳跃并夹杂着必杀发动的情景着实令人捧腹。在上述新奇技巧之后，游戏还增添了背投重打击（背投形成后跳跃拉下打击输入），对倒下敌人进行追打（敌人倒下后近身输入打击）等革新操作技巧，这些技巧丰富了游戏的操作架构，也成为了以后众多动作游戏模仿的典范。“钩子船长”的道具设计在多年之后仍然让我们称道，游戏中设计的道具丰富多彩，特效各异。例如直接将敌人排除出版面的飞矛，威力奇大的炸弹，圆石等等，甚至还有马蜂窝为玩家助阵，怎能不佩服当年制作人的奇思妙想。

游戏中对于角色的塑造充满了魅力，无论是造型英俊的彼得潘，有力量感的胖子或是调皮的糖果男都给玩家留下了深刻的印象。配合主角的英雄形象，敌方设定也造型丰富，并不单一。胖胖的巨人，爱用铁锅的海盗厨师，手持匕首的海贼，被击倒后仓皇奔逃的钩子船长都被游戏小组细致描绘，与主角们相互映衬后让游戏的内容更加丰富充实。在游戏本身的制作素质达到巅峰的同时，游戏的多角色架构配合打破了当时的传统。游戏中居然可以实现四名角色同时混战。各种配合战术层出不穷，整个游戏在战斗中的热闹景象是以前作品中从来未曾出现过的，在多人配合战中我们可以见到一个角色使用彼得潘的强力打击将敌人击倒，其他角色追打等高级配合，也能够见到四人分占一画面一角，封锁敌人出路的霸道战术。如今，我们利用模拟器的多人配合模式仍然可以重温到这个经典名作（MAME模拟器支持）不要忘记多叫几位老朋友重新感动一次哦！（忘了和您说一点，“钩子船长”还有一个超级贴心的设计，那就是通版后还可以继续周目冒险，因为这个伟大的设计，当年的大怪和友人只一币便潇洒了一个周目……）





【街头战国之开端:三国志·吞食天地一】

在开始介绍这款名作之前我们首先要拜服一下这个游戏的制作厂商—CAPCOM。虽然在80年代末90年代出已经出现了大批的横版动作清版游戏，但真正让这个类型达到至高巅峰并不遗余力的进行多作品开发的，也只其CAPCOM一家会社而已。我们在多年之后尊称CAPCOM为动作游戏之霸者，也源自CAPCOM制作出的众多横版动作经典作品。这当然也包括我们即将要介绍的三国志吞食天地系列。我们首先将吞食天地二这个神作放到后面细说，将这个系列的开端之作——吞食天地一拿出品味，虽然这款作品在我们中间的流行程度远远不如其续作，但我们仍然能够从这个制作严谨的游戏中体会到当年CAPCOM那种精益求精，执著硬派的创作风格。

三国志.吞食天地一为CAPCOM在1989年企划制作的横版动作游戏。作品的美术造型与画面风格完全采用了本宫先生在集英社上发表的长篇历史漫画“吞食天地”的造型，当年这个作品与横山光辉先生的“三国志”一同引发了日本的三国文化浪潮。当时的年轻人痴迷三国文化已经到了无法自拔的地步，CAPCOM看准了市场时机制作了这款开创时代的作品，于当时的市场背景或多年后今天的游戏本质角度来看，都为传奇之作。游戏的美术风格由于完全克隆了“吞食天地”中的造型设计，给玩家一种传统与现代感兼顾的整体美术感。本宫先生的角色设计本身就性格十足，延续到动感要素强烈的动作游戏中形象就更为鲜活。

游戏整体作战画面风格虽然谈不上绚丽，但质朴的画面构成与游戏本身的马上作战操作架构相结合，古感十足，战国味道强烈。游戏的操作架构与其他横版动作游戏完全不同，为马上作战。两个按键分别代表了左右两个方向的进攻。蓄力设计让角色的杀伤力度与杀伤范围大大增加，玩家本身的操作爽快感也源于这个突破性设计。每一次蓄力完毕后玩家操作的大将伴随着一声大喝将敌人砍落马下，岂不快哉！在关卡设计中，游戏古色古香的延续了原作中的历史发展架构，从黄巾之乱到董卓讨伐一气呵成。战斗中地图布局巧妙，由于是偏向于位置控制的动作游戏，所以除了对敌人性质的了解外，更多的难度集中在对各关卡地图陷阱的挖掘，敌人会经常配合地势摆下陷阱，如果不及时进行击破或按照固定的走位绕开，怕一般玩家在第二话开端就会GAMEOVER。游戏难度的恐怖倒更让玩家引起了研究的热情，我们到今天都有不少玩家乐于研究本作的战术与走位，可见作品深度。作品还加入了一些RPG要素，在经过了关卡的争战后，按照获取EXP的多少角色将会在力量与HP上进行提升，并根据角色等级有相应的武器出现，当我们对于关卡的设置有了深刻的了解到达最高等级后，获得顶级武器的爽快只有操作者自己清楚。虽然本作难度颇高，但当年历尽千辛万苦（或者说是花尽家财……）的回忆却是别的动作游戏难以取代的，我想这就是经典的含义吧。



↑虽然打击的方式与升级系统都略显单一，但游戏将漫画原著与文学原著中的作战方式进行了细致还原。









【街头战国之王作:吞食天地二赤壁之战】



↑这样的角色组合在当年的游戏经历中从未见过

CAPCOM精心制作的吞食天地一获得成功后，事隔三年之后我们见到了这款系列续作。如果说前作只是CAPCOM的一次战国风格作品尝试的话，那么吞食天地二就定然是精心打磨充满市场野心的霸者之作了。更难能可贵的是，它的确做到了……这款作品正式确立了CAPCOM在横版动作清版游戏开发商中的王者位置，并真正让这个游戏类型统治了街头。1992年，当这个将横版动作游戏所有成功要素都集合一身的游戏出现在玩家面前时，包括笔者在内的无数玩家开始了多年的三国征程，以至于多年之后我们的三国热情仍然未减，所不同的是投身到KOEI的3D动作世界中去而已。但我想所有三国无双的忠实玩家中，有至少半数以上都是当年吞食天地二的忠实FANS吧。的确，在进行吞食天地二时那种发自内心的紧张与感动是无可替代的。

吞食天地二赤壁之战首先完全放弃了前作已经成熟并成功的动作架构，作品采用了传统的动作清版操作架构，虽然貌似没有什么革新但实际上却内涵要素丰富之极，我们还是分别细细道来。首先是吞食天地二打破前作的动画式风格，我们从图片中都不难看出原作有着浓重的水墨之风古朴之气，但到了二代制作小组居然放弃了这个画面渲染风格，转而将游戏动漫化，这样做的结果是我们见到了一个重新描绘的充满了幻想色彩的三国世界。游戏在我方角色造型方面采用了浓重的色彩对比，边缘线条也清晰明了。敌人的设计更是动漫味十足，瘦长的弓兵，可爱的胖兵肥肥众，以及身材高大肌肉坚实的赵氏兄弟等等不但没有让游戏的战国味减退，反而留给了玩家更美好的造型印象。可能是制作小组刻意要将角色系统话，我们在游戏中经常见到的这些造型与其独特的进攻方式相统一，坐标鲜明。一个高手玩家可以清晰的在混乱的战局中依靠这些鲜明的角色造型数量分析出应该采用的战斗立回，这相信也都是CAPCOM造型设计师的功劳吧。除了这些动漫化的杂兵之外，BOSS的设计也让人过目不忘，并且做了相当的艺术夸张。例如夏侯敦炸弹魔的诡异形象，手持“魏”字大锤，肌肉裸露（人家虎痴也就一次赤膊上阵，就让CAPCOM永远形象化了……）的许褚。光头百夫长淳于滔，红甲红盔马上亮相的徐晃以至于洋人血统的吕布等等。这些充满想像力的角色塑造不仅让我们至今难忘，更成为了整个TVGAME形象设计的一个典范，成为了玩家瞻仰膜拜的形象财富。

其次，游戏主角设计魅力十足。在我方角色设计方面，无论是武勇的关羽或是狂莽的张飞与英姿飒爽的赵云，比起前作来说都更加有生气，排除了君主刘备我们换得了两名全新的操作武将黄忠与魏延。虽然这两个角色比起前三位主人公来说有着更多的技巧漏洞，但对于团队作战来说这两个侧应型角色能够起到非常好的协助作用。加上黄忠新颖的弓箭攻击手段与魏延魄力十足的刀光，游戏我方操作角色魅力十足，各有风格。再次，游戏本身的操作流畅性与技巧创新达到了横版动作游戏的最高水准。虽然只有两个操作键，但游戏中的打击感非常优秀，那种力量反馈似乎从画面能够直接传达到操作者手中，技巧方面，新添加了每个角色的特殊技巧（下上打击键发动）与冲击技巧（下加跳跃键发动），在基础打击中如果拉住下或上位置就可以实现打击抓投。在这个基础操作环节上还添加了一些隐藏技巧包括赵云的空投，张飞的螺旋打桩等等。整个操作架构如此丰满，让研究的玩家不会存在烦琐的感觉，反而会大呼过瘾，这怕也只有CAPCOM才做的出来。最后便是作品本身关卡的精妙设计，我们从第一关开始，便被游戏本身的关卡进度所牵引，其中包括众多经典战斗与关卡技巧。滚动的肉箱，七星剑获得，从天而降的神剑箱等等都是我们多年之后谈论的趣事。这都源自游戏关卡设计的精妙。作为这样的神作，笔者说再多的言语也都只是泛泛之谈，如果您还希望重温当年的激情，还是尽快找到ROM亲自演练吧。

【好莱坞幻想风格的演绎:卡迪拉克与恐龙】

也许CAPCOM的所有才华都体现在了90年代，以现在的角度来看，“卡迪拉克与恐龙”这个1992年诞生的横版动作游戏充满了电影表现手法，每一个被其吸引的玩家都不仅被游戏中极为流畅爽快的操作所刺激，更被游戏中超现实风格主义的画面所感动。这个将原始与现代暴力相结合的神气作品甚至可以与吞食天地二相媲美，在当年也拥有着众多FANS支持。对于喜欢CAPCOM动作游戏的玩家来说，本作也必然是CAPCOM众多横版动作代表作品中印象最为深刻的一个，在国内资深的横版动作爱好者曾经将本作、吞食天地二、名将与圆桌武士统称为CAPCOM横版动作四天王，本作含金量之高可见一斑。剧情中介绍了我们的主人公JACK等四位英雄与已经掌握了恐龙基因技术的DR. FESSENDEN博士等恐怖分子奋战的故事。作品充满了蒙太奇风格，完全可以想像是制作小组受了当时已经红透半边天的电影作品“侏罗纪公园”的影响而引发了灵感所作。“卡迪拉克与恐龙”中与剧情、游戏名称息息相关的那辆车，我们在每关的开头与固定的车辆撞击关中都可以见到。这种现代与原始交织的背静环境正与游戏名称相贴合，也是作品独自风格魅力的体现。

“卡迪拉克与恐龙”贯彻了CAPCOM金牌动作制作商一贯流畅的手感，游戏打击力度感格外突出，那种铿锵有力的打击反馈音成为了这款作品的招牌，就算在CAPCOM的横版动作游戏中也难有雷同者。在操作系统方面卡迪拉克与恐龙也有自己的独到之处，那就是将CAPCOM几大操作系统有机结合在了一起。不但吸收了名将的持续跑动系统，并将吞食天地二中的特殊技巧系统与打击背投系统吸收进来，可谓集大成之作。作品特别突出了跑动攻击这个技巧，由于可以持续跑动，发动跑动攻击或跑动跳跃攻击的攻击判定持续时间非常长，所以成为了玩家一贯坚持运用的技巧。比较突出的是主人公JACK与MUSTAPHA的跑动攻击，攻击线路持续时间很长威力也很突出。而巨人MESS则多利用跑动跳跃攻击，那一记勾拳魄力十足，勇武之极。游戏的道具与超现实剧情相结合，不但有现代的枪支弹药，更有原始的基础兵器如火把等等。特别是枪支的效果描写超过了以往任何一款横版动作清版游戏，其中微冲，散弹枪与火箭筒的效果刻画令笔者至今难忘。



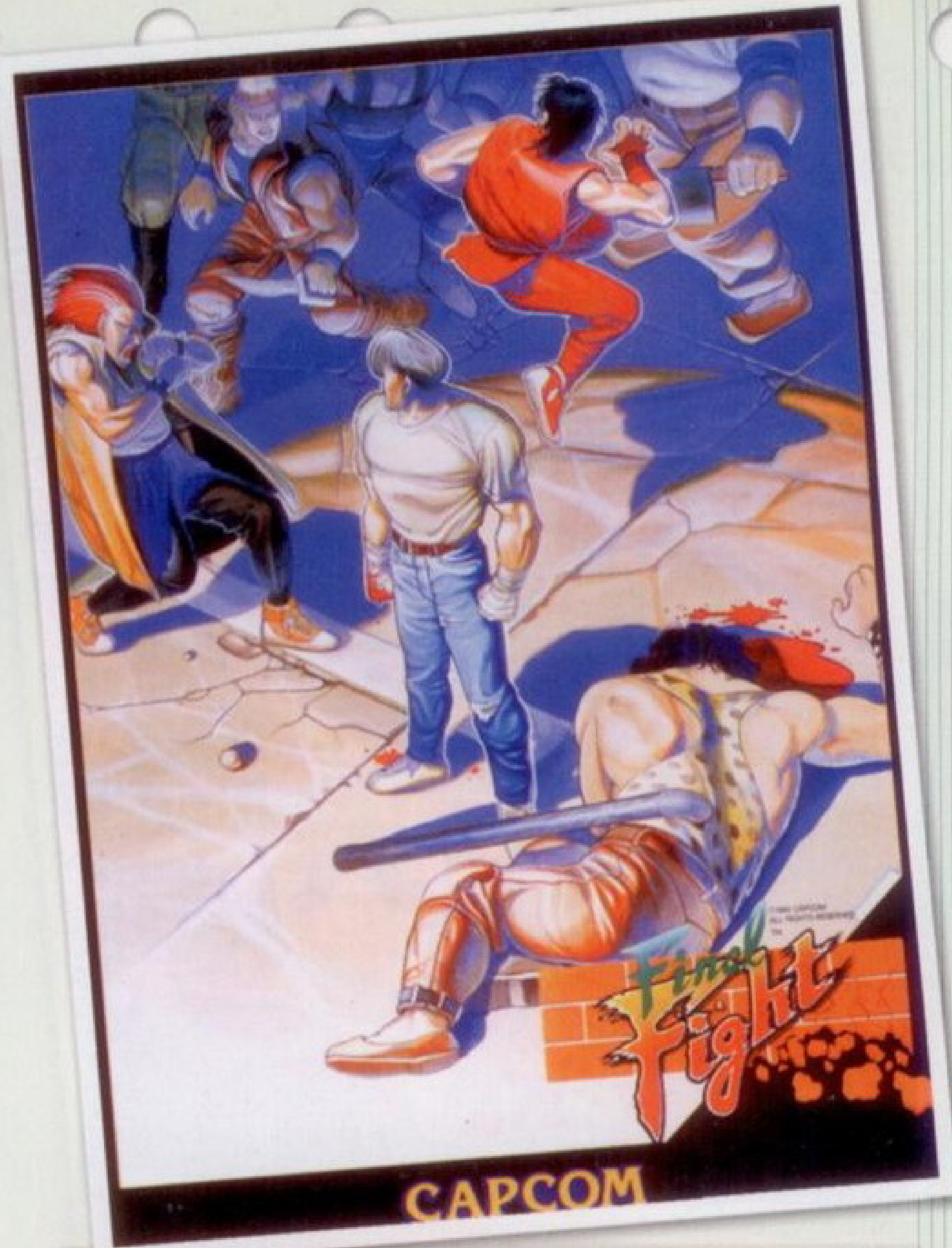
↑游戏中的好莱坞情怀造就了这样的奇幻画面。

游戏本身的关卡与敌方设计都独出匠心。游戏中我们不但要和众多恐怖分子为敌，更在众多关卡中与恐龙战斗，这种现代与原始交织的格斗感非常奇妙，让玩家倍感新奇。当然这样的战斗安排也体现在BOSS战中，除了和一些武功高超的人形BOSS对决之外，对基因变异后的恐龙对决等BOSS战从画面表现来看充满了原始魄力，是为CAPCOM风格把握能力的最好体现。令人感到怀念的是，CAPCOM自本款名作之后，横版动作游戏的市场开始百花齐放。尽管出了后续的作品，这款名作仍然代表了CAPCOM横版动作游戏的最高水准，独特的风格也让其再难有模仿之作诞生。

【将传统进行到底:快打旋风】

"快打旋风"是CAPCOM动作游戏的一个标志，虽然诞生在1991年这个横版动作清版游戏不甚成熟的年代，但理由非常有限的操作要素与角色单位构成，便形成了一款难度与技巧并重的经典动作游戏，也难怪此游戏大红之后CAPCOM横版动作经典叠出，相信那都受到了本作开发理念的触动进化而成。游戏本身的故事背景非常简单，游戏讲述了当主角柯迪被城市黑帮分子绑架并想诱使其前往救援中布下天罗地网一同做掉，但却在好友凯与市长哈格的陪同下反将黑帮全部击垮的个人英雄主义传奇。在造型方面，游戏制作小组把握的非常质朴，犹如欲望号街车水马龙一般，柯迪虽然无任何花哨装束，但却体现出了主人公的气势与庄重。身为配角的两个角色也被塑造得恰到好处，凯作为忍法的达人，一身忍法体术装也显得有迅疾之气，市长哈格的造型则符合了传统力量得角色的特点，裸露的健壮肌肉配合一条恰到好处的佩带更显彪悍。游戏的操作架构之有一拳一跳跃两键位，并且无任何跑动攻击或特殊操作打击，唯一的突出也就在跳跃特殊攻击上（跳跃之后拉下输入打击，对手并不致倒，可以持续进行背投），所以玩家在进行游戏时只能依靠机敏的跑位与持续输入打击来进行杀伤，依靠跳跃攻击来调整面前的敌人数量，利用必杀技来解围。可就是这样简单朴素的架构配合敌人精准的打击判定与游戏整体的难度，让游戏性丝毫不差于CAPCOM而后开发的同类型作品。游戏中不仅喽罗的攻击判定各异，且十分擅长利用击中后的持续判定进行连锁杀伤。BOSS的攻坚过程就更见技巧，例如首关就需要将喽罗封锁地点与BOSS的跳跃落脚点熟悉掌握后方能击败，更不用说后期强大的武者苏度姆等BOSS，如果没有掌握好迂回的轨迹你很难相信他们竟然才是中盘的BOSS而已。虽然游戏在后期发现了摆拳这样的BUG打击技巧能够有效地减少游戏的难度，但对于一款1991年制作的动作游戏，我们已经能够看到太多的革新与经典要素了。

大怪本不想写这个作品的，原因很简单——已经有太多朋友了解本作了。但当将CAPCOM的核心横版动作游戏总结之后，回首操作了一下"快打旋风"，又深感本作不介绍实在说不过去。虽然本作并非是CAPCOM的动作横版游戏的开山鼻祖。但作品却将传统动作游戏的要素进行到底并发挥到了极致，也正是由于本作的诞生。传统打击类横版动作游戏开始风靡街头，如果我们说没有本作的成功便没有后续的CAPCOM横版动作游戏的辉煌也并不为过。快打旋风的确是一个值得让后人膜拜的里程碑。



【喧哗与技巧的极致:电精2】

不得不承认CAPCOM在94年后呈现出了一些疲软，而那时的横版动作清版游戏却并没有消沉。BANDAI的子公司，BANPRESTO在1995年推出了电精的续作电精2。可当时谁也没有想到的是，这个作品不仅将前作二流上的水平提升到了绝对的一流，还将2D横版动作清版游戏的技术性进行了革命性的提升。这个作品在日本等地引起了又一次的2D动作狂潮，虽然当时内地机台由于价格等综合因素引进本作的地点十分有限，但我们不能忘却这个作品为横版动作游戏所做出的进化功绩。



由于属于后期基板开发，本作的画面极为绚丽，技巧特效极为夸张。游戏中我方角色的数量也破天荒的达到了8人！如此众多的角色让真正的动作游戏爱好者能够长时间地进行一个角色又一个角色的技巧开拓，让游戏本身的耐玩度升高不少。由于是动漫大厂BANPRESTO出品，所以角色的塑造都充满了动漫流行气息。如SKULLBYOLE如同殖装凯普离子炮一般的超杀，机械人P.BELVA的激光武器等等。这些贴近动漫风格的技巧设定让玩家们感到异常亲切，自然投入度满点。游戏最为出彩的地方在于建立在耗费气力值基础上的丰富技巧。每个角色都至少有超过4个的特殊操作技能，在耗费气力的基础上能够形成丰富的技巧连携，在通版过程中也能够依靠玩家的智慧组成多段新颖的COMBO，在电精2之前，如此有创造性的操作架构在传统横版动作游戏中是不可能实现的。角色的众多与技巧的丰富让电精2成为了不朽的名作，如今杂志社内某高人还经常在工作之余研究角色的新颖连段，我想这就是经典作品的不朽魅力吧。



【伟大的谢幕作品—战斗回路】

横版动作清版游戏在1996年之后缓慢走向没落，这不但与游戏产业向3D技术过渡有着根本的联系，也与这个类型已经发展到巅峰，无法再有实质性的进步有关。但似乎游戏界都有一个固定的发展规律，那就是无论软件或硬件在其退出历史舞台之前定会诞生出具有软件或硬件代表性，各方面都极为成熟的总结性作品。延续这个传统，CAPCOM作为横版动作清版游戏的最强制作厂商，在1997年制作的一款收关之作——"战斗回路"达到了横版动作清版游戏的最高制作水准。这款名作在CPS2基板上的表现局限在横版清版游戏类型中，甚至在整个2D动作游戏中都达到了最强的操作感与画面表现。


↑毕竟是后期开发的作品，画面细致程度的进步有目共睹。

游戏的画面表现是最值得称道的地方，CPS2基板强大的2D处理能力配合游戏中众多攻击效果与角色固有技巧的美术表现，CAPCOM即名将后又一次为我们呈现出一个幻想风格浓重的超现实世界，游戏中敌方角色（包含BOSS）的造型都延续了CAPCOM大体积大魄力的固有风格，视觉冲击力空前。作品可操作角色达到五人，虽然没有电精2的角色数量多。但在角色风格与技巧变化上却有着自己的特色，配合CAPCOM动作游戏特有的打击回馈感就更突出了CAPCOM的横版动作王者地位。作品中几位宇宙赏金猎人都为超能力战士，冰火属性交织的CAPTAIN SILVER，帅气之极的CYBERBLUE，性感的猫女郎VELLOWIRIS，怪异的生化植物ALIENGREEN，骑着高智能鸵鸟的PINK小妹妹，这五个角色毫无任何雷同之处，风格各异。游戏操作架构中几乎囊括了CAPCOM系横版动作游戏的所有亮点。包括跑动DASH攻击、跑动跳跃攻击、特殊重攻击（下上攻击键）、能量爆发等等。为了游戏的进程不枯燥，小组还特地设定了赏金学习系统，在每一关通过后，都可以用获得的点数换取学习新的技能。这样的设定能够让角色实力不断增强，并配合新的技能丰富玩家的操作空间。本作与以往的CAPCOM清版游戏的最大不同还在于扩大了可合作人数上限，达到了4人可同时配合，独乐乐岂如众乐乐，"战斗回路"中人人配合乐趣也超过了以往的老款作品，绝对达到了娱乐性的新高。从多方面来说，"战斗回路"都为一款伟大的谢幕之作，为CAPCOM近十年的横版动作游戏开发做了一次辉煌的总结。









【清版动作与RPG的亲密接触—龙与地下城之末日之塔】



CAPCOM经过了1992年的横版动作辉煌之后，对于横版动作清版游戏的发展方向有了更明确的认识。CAPCOM具有前瞻性的体会到如果单一的进行打杀与直线程的剧情铺垫是无法让这个类型进化的。经过长时间的准备与深思后，1993年CAPCOM首先获得了欧美著名架空奇幻品牌“龙与地下城”（即D&D）架构使用权，之后便诞生了这样一款不朽的进化名作“龙与地下城之末日之塔”虽然这款作品还存在着一些诟病，但却为了后面的续作的升华做好了铺垫。更打破了长久以来横版动作游戏与ARPG结合点难以掌握的开发难题，为其他公司树立了作品标准。

CAPCOM制作的“末日之塔”严格按照龙与地下城规则制作，从可选用角色本身来说，包括了人类神圣牧师、矮人战士、人类游侠与女精灵剑客。画面依靠CPS2基板的优秀性能柔美绚丽，充满了诗史风格。游戏中敌人也包括ORC（兽人）巨魔、鱼人等D&D传统敌方单位。游戏的架构中ARPG要素的加入点放置在哪里，CAPCOM经过多个草案实践得来的最终结果。游戏中可以依靠道具转换键实现道具挑选，道具中包括各种飞行武器包括铁锤、飞刀、燃烧油袋等等。角色的魔法属性攻击选择也依靠转换键实现，精灵的风系进攻咒文与牧师的恢复咒文都是经典的法术，在本作中也都得以实现。等级设定方面也非常合理，战斗中会获得相应的EXP在每次过关之后实现角色等级的上升。关卡过后除了可以获得等级上升之外，道具的买卖也可以在固定出现的店铺中实现。商店的设定也让笔者深切感到CAPCOM极端认真的制作精神，每一关的商店造型都不相同，且商店销售者也关关更换。而游戏的进程也再不像大多的传统横版动作游戏一般为单一进程，作品在游戏发展中提供了多个线路选项，玩家可以按照自己的意愿进行线路选择。就算您有高超的技巧，想要完整的体验这款作品至少要进行10次左右的路线探索。RPG游戏中的探索要素与厚重的内容也在作品多线程中体现了出来。



游戏中真正体现出欧美ARPG团队作战的要素还体现在四角色配合上。如果选择和其他横版动作游戏相同的孤胆英雄式杀戮，阁下就算是高手也难过几关。可一个训练有素的4人队伍就能够将整体实力成几何倍数增长。牧师与精灵剑客在后方支援，前方物理攻击依靠人类游侠与矮人战士的高杀伤实现。在HP亏空的情况下还可以利用牧师的恢复咒文在战斗中回复，恢复时的空当则完全可以让精灵剑客进行弥补。如此搭配起来“末日之塔”实现了RPG角色相融的基本特点，并在横版动作游戏中实现了最有技巧性与战术性的搭配组合。说了很多优点，接下来我们来说一下本作的缺点。CAPCOM



↑游戏中跨越关卡的衔接便是这道具购买商店了，每个道具店的店员造型设定都不雷同也为本作的一道风景线。

可能太看重D&D的固定架构了，在操作要素方面显得比较朴素。特殊的进攻技巧只有重攻击与跑动攻击两种，且由于发动时间过长，重攻击完全起不到应有的作用，所以大多玩家在战斗中只挑选跳跃攻击与基础攻击来进行杀伤。虽然配合道具也并非十分枯燥，并且作为初代摸索这也只能算是一点瑕疵。“龙与地下城之末日之塔”还是无愧于CAPCOM的金牌制作能力的，作为横版动作游戏与动作RPG的融合之作，本作是绝对的革命先行者！

【梦幻的最终形态:龙与地下城暗黑秘影】

令人出乎意料的是，“龙与地下城末日之塔”的成功并没有让CAPCOM很快的推出续作。经过长时间的总结与策划工作，时搁三年之后我们才见到了这款期待已久的续作“龙与地下城暗黑秘影”。游戏将前作的全部优秀要素保留的前提下，不但将剧本的长度扩大，更针对前作最明显的缺点——技巧贫乏，可操作角色相对较少进行改造，成为了一款几乎完美的梦幻作品。游戏中可选择的角色扩大为六人，除了前作中的四位英雄之外，新添加了盗贼与暗黑法师两个D&D规则角色。在技巧方面，除了新角色暗黑法师之外，每个角色在体术技巧方面都有了大规模的扩充，这其中包括全新的移动技巧（236跳等等）全新的杀伤技巧（输入下上打击键的超级攻击，236打击键发动的DASH攻击等等）在操作环节上的变化让整体基础攻击变得更加丰富，操作感良好的技巧连携也得以诞生，类似基础攻击——DASH



↑花尽家财的回忆却是尽家财的回忆却是尽家财的回忆却是尽家财的回忆却是家财的回忆却是家财的回忆却是



攻击——超级攻击这样的连锁极为爽快。在整体操作环节上游戏还按照角色属性的不同进行了一些改动，类似矮人的杀伤威力提升，超级攻击范围广阔，盗贼的基础攻击薄弱但具有双段跳跃，特殊技巧威力与范围见长等等。另一个比较明显的进化在于道具菜单的选择上，上一作的字符菜单存在着不够鲜明，作战中更替容易失误的缺点，本次改为视觉直观的轮盘式菜单，方便易用，一目了然。操作架构的丰满让游戏性有了质的飞跃，配合更为优秀的剧本与神秘的关卡设计，大容量造就的优美画质与技巧特效等等。整体游戏水平达到了CAPCOM横版动作游戏的尖端水准。这款梦幻之作完全体现了龙与地下城宏大的世界观与丰富的单位组成，至今为止这款作品仍然是老玩家们经常研究的对象，其内容的隐藏点与剧本线路的分化笔者至今还没有完全了解，这款博大精深的作品代表了CAPCOM10年横版动作清版游戏制作的经验精髓，是D&DRPG规则与横版动作要素相结合的完美之作。

【惩罚者:假如你有罪，那就去死吧！】

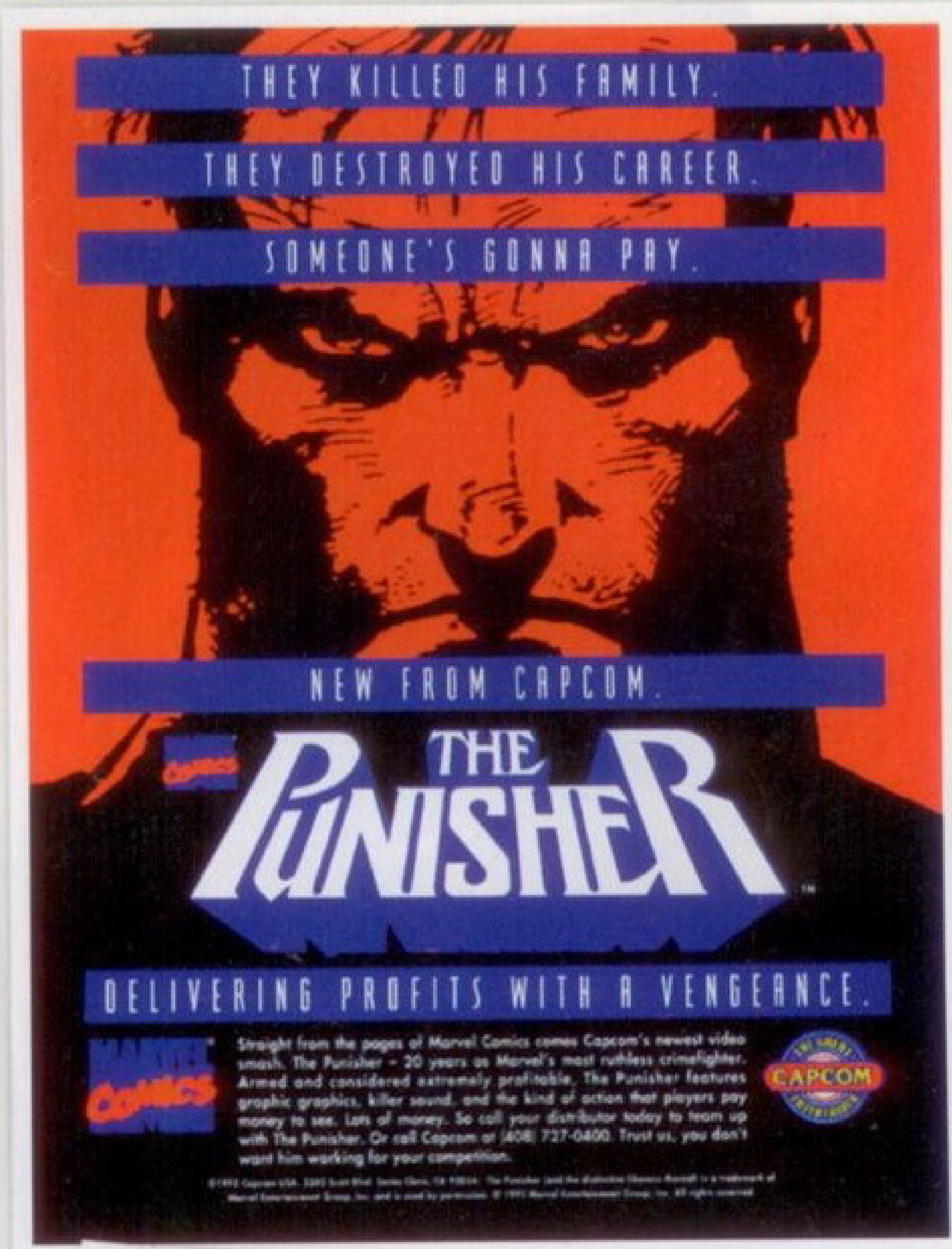
不要招惹弗兰克卡瑟，因为他已经愤怒了。假设在一个晴朗的日子里，你正和家人在中心公园中享受野餐，也意外地碰到了一起杀人事件，杀手为了杀人灭口残忍地干掉了你的全家。假如只有你没被杀死，你会怎么样？弗兰克卡瑟就侥幸没有死，他选择了复仇。不过按照他自己的说法，他已经死了，活着的这个人叫做惩罚者。所以不要犯罪，因为他还说“假如你有罪，那就去死吧！”。

上面是《惩罚者》的故事背景，老套的以暴制暴的复仇题材，游戏取材于Marve的同名漫画，1993年推出CPS机版同名游戏。虽然弗兰克卡瑟也属于漫画英雄的一员，但是他没有超能力，也不像蝙蝠侠一样有钱。他有的只有愤怒，像恶狼一样游荡于纽约——这座钢筋混凝土的森林，对罪恶进行惩罚。

作为2D横版游戏，CPS上的这个《惩罚者》把暴力感发挥到了极致，弗兰克身着黑色紧身服，干净利落，尤其明显的是其胸前巨大的白色骷髅图案。游戏就是复仇，弗兰克从天而降进入酒吧干掉杀害其亲人的罪犯，可以抄起酒吧椅砸向敌人，或者举起角落里正在营业的街机扔向敌人。从这个小酒吧开始，复仇之路展开，寻找所有相关凶手将其一一击破。作为街机游戏，这个游戏从开始起就没有玩法提示。惩罚者可以使用场地中的各种道具攻击敌人，可以破坏油箱等物体获得里面的道具，可以把威力强劲的手雷狠狠地塞进人群，可以用脚刀划向敌人，甚至可以抓住敌人发动必杀技横扫周围……所有的强力动作技能都需要玩家自己摸索掌握。

游戏开始于城市酒吧，来到外面展开激烈的枪战，再登上校车干掉逃跑中的布鲁诺——一个体积几乎比自己大一倍的敌人头目。从第一关开始，游戏就能深深地吸引住玩家。强力的打击、火爆的枪战、威力强劲的手雷、破碎的道具和建筑物……所有的一切交织着带给玩家强烈的视觉冲击，还有什么游戏比这个游戏更爽快呢？游戏总共六关，除了在校车上干掉的布鲁诺，后面还有机器人、残疾人导弹车等众多头目等待惩罚者的到来，看似困难，但是不要担心，别忘了惩罚者的身边还有其忠实的朋友尼克。惩罚者针对邪恶世界进行残酷的惩罚行动永远不会停止，所以我们无数次重复游戏的同时，别忘了喊一句，“SAY YOUR PRAYERS!!!”





【圆桌武士:无与伦比的动作魅力】



提起《圆桌武士》这个游戏，您首先会想到什么呢？我想恐怕不是圆桌会议或石中剑，也不是主角亚瑟王和什么骑士精神，而是“挡”。因为玩这个游戏，玩家首要的“任务”就是要学会“挡”这个操作，不会“挡”只用普通招式进行这个游戏的话，不夸张地说已经失去了玩这个游戏的意义。“挡”的发动比较难练成，但是一旦熟练掌握，你会深刻地体会到这款游戏的内涵，并深深地爱上它。

我承认上面说得有些夸张，目的只是为了强调“挡”在游戏中非常重要罢了。“挡”确实给我们留下了难以磨灭印象，这个说法并不夸张。真正言过其实的地方是“挡”并不是唯一的，因为除了“挡”之外，还有一个重要的动作需要学会，只有熟练掌握了这个动作，才能不失去玩这个游戏的意义，它就是“重劈”。“重劈”不仅仅可以重击敌人，还可以劈开财宝和加血道具，获得更多钱或道具。更重要的是，“重劈”和“挡”是一对搭档，需要配合使用才能获得应有的效果。正确的方法是挡住敌人的攻击后，用“重劈”进行反击。如果没有“重劈”，只发动“挡”的效果将大打折扣，丧失很大的实用价值。

在这个游戏中，除了“重劈”和“挡”之外，马术也非常重要。我不想说不会合理的利用马才能不失去玩这个游戏的意义了。但是骑马跳跃和放马撞击敌人等操作使用得当的话，真的会带来非常棒的效果。

游戏共三个可选人物，他们各有优缺点。速度上有快有慢，威力有强有弱。三名主角除了能力不同之外，都可以通过干掉足够多的敌人升级，增强自身的能力。《圆桌武士》发行于1992年，作为早期的一款刀剑通关游戏，各方面制作的都非常出色。尤其是其操作和玩法，使得这个游戏极具重复玩的价值，所以很多玩家一遍遍练习各种技巧和高分打法，至今乐此不疲。



【龙王:龙与地下城的初始形态】



《龙王》是Capcom于1991年发售的一款CPS机版游戏。和Capcom同时期其他街机游戏相比，《龙王》明显低调。无论在世界各地，和《名将》、《恐龙》等大作相比，《龙王》的人气要小的多，但是这个游戏的素质并不低。

这个游戏的人物众多，共有五个可选角色，他们是战士、弓箭手、矮人、圣铠和巫师。从角色设计来看，《龙王》采用了标准的D&D人物形象，明显走的是D&D的路线，所以这个游戏给人的感觉和另外一个街机游戏《龙与地下城》很类似，尤其是这两作中的敌人设计几乎如出一辙。这五个角色各有特点，弓箭手的攻击距离远，使用他感觉就像在玩一款射击游戏，距离上明显占优势，但是相比其他角色其攻击力就弱了很多。擅长近距离攻击的圣铠则威力强大，但弱点是速度很慢。这些角色属性不同，保证了游戏的平衡性，也基本可以满足不同性格的玩家需求。

《龙王》的D&D要素无处不在，其关卡多且赋予变化，比如有山洞、城堡、森林，这些场景都是油画般的中世纪神话风格，穿梭其中的角色利用各自特色的攻击方式对付敌人。除了画面和人设有着浓厚的D&D风格，游戏也采用了RPG的升级系统，虽然它是一款2D动作过关游戏。除了人物可以升级之外，角色使用的武器和盾牌也有升级概念，还可以通过宝物提升能力。看似复杂的系统实际操作非常简单，游戏按键简洁，分别是攻击和跳跃。和多数动作过关游戏一样，可以通过同时按下攻击键和跳跃键发出威力强大的必杀技，当然这会消耗一定数量的HP。

这个游戏允许最多三人同时进行游戏，每个玩家都可以在自己使用的角色头像下面清楚的看到各项数值。虽然这个游戏的整体素质不如《圆桌武士》、《名将》等游戏，但是它有着独特的世界观，有着非常棒的气氛，因为游戏的制作初衷就是在一款动作过关游戏中突出龙与地下城的RPG风格。它是一款D&D题材的试验性质作品，为以后《龙与地下城》的优秀品质奠定了基础。





【名将:四兄弟的格斗之旅】

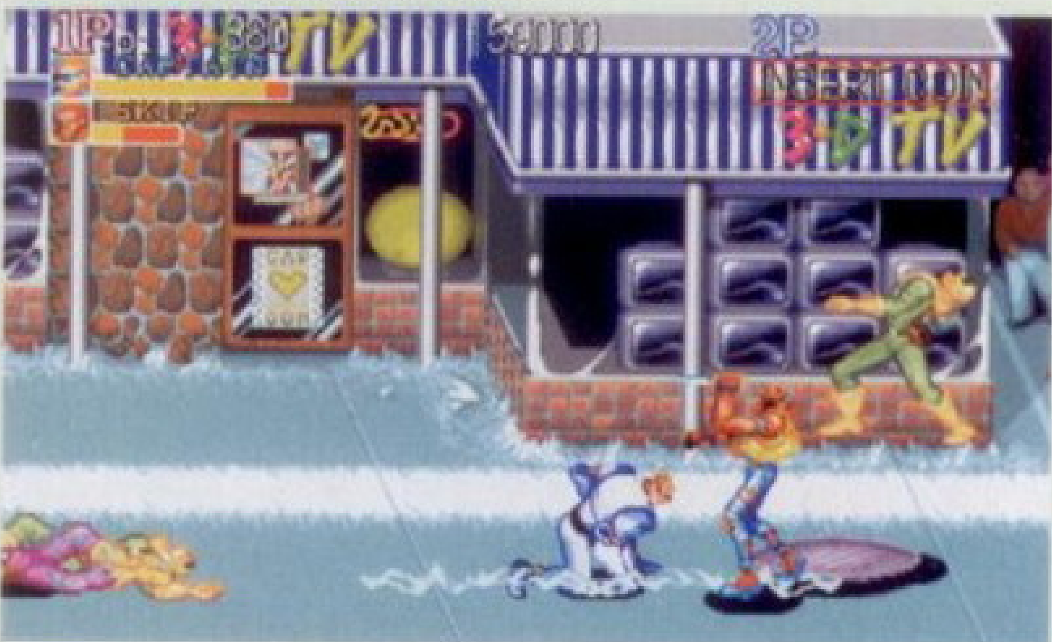


《名将》发行于1991年，从此成为CPS机板上最优秀也是最受欢迎的游戏之一。《名将》这个名称是国内译名，其实它的英文名称Captain Commando直译为上尉突击。游戏中共有四个可选人物，左起第二个人物就叫Captain Commando，游戏的名称就使用了他的名字，大概是因为他是这四人组成的突击小队头领的缘故吧。此人作为头领，除了长得帅之外，实力自然很强悍。其特点是攻击速度快，移动速度也不慢。尤其是他手上配戴的能量手套，可以发出电流和火焰。其他三个可选角色是：僵尸刀客Mack、忍者Ginzu、“驾驶着机器人的宝宝”婴儿头。

这四个角色设计得太有个性了，完全各异的造型，又各有不同的特色和招式，所以使我们至今记忆深刻。刀客的攻击时间长，其必杀技“旋转刀”可以移动攻击敌人；上尉手套喷射出的火焰；忍者Ginzu可以使用关卡中得到的忍者手里剑；婴儿机器人的攻击距离则很长，其它不同点还有很多。



和这个游戏的名称一样，《名将》中的这四个角色也被国内玩家赋予了多种通俗叫法，比如快刀手、电魔、忍者、小孩，还有老大、老二、老三、老四等等。这个游戏很早就在国内机厅出现，并且有两个版本，双人版和四人版。顾名思义，双人版就是最多只能两个玩家游戏的版本，一台街机只有两个人的游戏位置。其缺点是不能四人同时进行游戏，优点是每个玩家都可以在四个可选角色中选择任意角色进行游戏。四人版本则是完全版，但是角色固定，不能随意选择，每个玩家只能选择对应位置的角色进行游戏。



除了个性十足的角色和出色的手感之外，《名将》的关卡设计得非常棒，关卡难度合适，即使第一次玩也不会觉得太难。杂兵的造型非常有特色，并且最值的称赞的是普通敌人配合角色的攻击会呈现不同的死法。比如，被僵尸刀客攻击至死的敌人，会化为血水，被上尉发出的火焰烧死的敌人会化为灰迹，被忍者砍死的敌人会拦腰断开。所以至今还记得当初玩这个游戏时，僵尸刀客双刀上带毒这个传说（带毒才能把敌人化为血水），可见小细节的精心设计给我们带来了多么大的乐趣！

《名将》有着近乎完美的细节，值得称赞的是其适合一至四人进行的关卡设计。另外，这个游戏的音乐和音效极其出色，无论是游戏前投币发出的“COMMANDO”音效，还是进入游戏后角色从天而降时播放的振奋人心的音乐，或是屏幕中出现GO字样时发出的“叮叮”作响的音效，我想很多人至今都有深刻的印象。



【异形对铁血战士:谁比谁更厉害？】





对战类题材的节目国内比较著名的是侯宝林的相声《关公战秦琼》，国际比较著名的是上个世纪六十年代的电影《金刚大战哥斯拉》。好笑的是为了照顾观众情绪，这两个家伙最后每人胜一局，打成了平手。这类影片还有《弗来迪大战杰森》、《异形对铁血战士》之类。这种电影就是把之前两个没关系的怪物放在一起对打，以游戏的视角来看，电影的表现方式算是格斗游戏。《异形对铁血战士》这个游戏可不是格斗游戏，而是动作天尊Capcom开发的一款正宗2D横版过关游戏。现在说起这款游戏，也许给人一种错觉，以为它是电影改编的游戏。其实《异形对铁血战士》这个游戏1994年就推出了，比同名电影整整早了10年。

虽然CPS2上的这个《异形对铁血战士》是原创游戏，但也是根据电影改编的。为什么这么说呢？因为主角不是原创的啊！Capcom根据《异形》和《铁血战士》这两个风靡全球的系列电影，制作了这个游戏。不同于其他片子的怪兽对战，把这两个家伙放到一起可是件非常有趣的事。因为异形作为人气最高的外星怪物，被大家喜爱，人们对它的能力很放心。它的大嘴里的利齿锋利，前爪虽然短小，但是强有力。又长又锋利的尾巴也是杀人越货的好武器，而且异形受伤后会喷出带有强烈腐蚀性的液体，嘴里的小头作为最终武器也让人防不胜防啊！

铁血战士是宇宙间最著名的猎手，以捕获各宇宙间的最强生物为乐趣。身上的武器更是多的不像话，无论近距离的还是远距离的，无论冷兵器还是热兵器，这位老兄都有。最终武器小型核弹自爆可以使几公里范围内夷为平地，相当嚣张。

从战斗力上看铁血战士远胜异形，一个战士可以对付n个异形。防御力上也是身着宇宙合金装备的铁血战士远远领先。移动速度上异形和铁血战士第一次打了平手，基本差不多，跑起来都神出鬼没。再来比较智力，和铁血战士相比，异形就是傻子。因为它属于低等生物，跟咱们地球人比都不行，更何况是远超人类n倍的高端智慧生命体（估计UFO很多就是他们开着来玩的）。从长相来看，两者打个平手。异形就不说了，铁血战士戴着面罩明显就是为了遮丑……

根据上面的比较，可以说异形完全不是铁血战士的对手，但是如果一群异形群殴一两个铁血战士，那结果就不好说了。Capcom明智地把这个游戏做成横版动作游戏，角色属性就完全可以忠实原著。然后依靠玩家自己的表现，就可以对这两者谁强谁弱作出鉴定了。

【双截龙:动作过关游戏的里程碑】

《双截龙》发行于1987年，制作厂商是日本的Technos公司，其代表作除了《双截龙》还有著名的《热血》系列。Technos这个公司在上个世纪八十年代相当的活跃，制作了《叛徒》、《双截龙》、《热血》等出色的游戏，可惜到上个世纪九十年代中期这个公司就关门了。虽然《双截龙》不是第一款动作过关游戏（一般认为是《叛徒》），但是对其后的游戏起了很大的影响，称得上游戏史上里程碑式的游戏。游戏的主角是双胞胎兄弟比利和吉米。有一天，在两兄弟的车库门前，女友玛丽安被"黑武士"集团绑架，这个黑势力集团的头领名叫威利，所以两兄弟动身前去威利处营救玛丽安。

故事简单明了，两兄弟从车库出来后就和迎面而来的敌人展开战斗。《双截龙》的按键共有3个，分别是拳、踢、跳。使用方向键和这三个动作按键配合，可以组合出非常多的新动作，比如后向踢、投掷、飞踹、铁膝盖、肘击等等。从这些动作组合可以看出，之后的很多动作过关游戏都以《双截龙》系统为参照。在游戏中不仅可以用招式攻击敌人，还可以使用武器。双胞胎兄弟可以从敌人手中获得各种武器，比如鞭子、棒球棍、刀子、石头，甚至还有炸药。面对手持利器的敌人一定要小心，因为这个游戏中的敌人AI很高，即便是空手对战，他们也会作出躲闪或下蹲动作来躲避两兄弟的攻击。对于一个十九年前的游戏，当时就能够注重AI这点非常值得称道。游戏还有双人模式，这在当时也是极具革命性的创意。

由于时代的进步，如今回顾以前的游戏，和当初玩时的感受有很大区别，评论也可能欠公平。就拿《双截龙》来说，这个游戏当时是与众不同的，但是由于出现较早，如今拿出来玩，会发现其缺点也不少。比如，有些招式欠平衡性，比如最著名的肘击。角色造型设计重复，音乐欠佳等。就像前面所说，经典这个词并不是赋予完美的游戏，或者销量如何高的商品。而是通过时间的沉淀，对人们有所影响，并且能长期在人们心中占据一定位置的游戏。即便《双截龙》存在很明显的缺点，也不能阻止它继续经典下去。





【变身忍者:看我七十二变】



《变身忍者》这个游戏的"变身"系统是其最大的亮点，也是这个游戏最让玩家着迷的地方，变化并使用敌方角色在其他游戏中是见不到的。游戏的主角是个名叫Kai的忍者（好熟悉的名字！），除了他之外，游戏中还有其他三个可选人物。他们是Tengu、Coyote、Blunet。Tengu大概是个日本武士，Coyote明显是狼人，Blunet是个女战士。同样可选人物也是4人，但是和《名将》相比，《变身忍者》的人设明显要差得多。一是造型缺乏想象力，二是太过美式风格，细腻不足，粗狂有余。

俗话说人不可貌相，虽然这四人长得不如《名将》里的那哥儿四个帅，但是技能可不比他们差。尤其是其变身技能，使得他们的优势大大的增加，也使得这个游戏一下跻身为神作。

这个游戏的按键除了那些经典的攻击跳跃之类，独创了一个变身键。当主角和敌人距离很近时，按下这个键后，玩家所使用的角色就会变成敌人，类似鬼上身，上身后这个敌人当然就消失啦。变成了敌人的样子，颜色发生了变化，这样做是为了便于分辨敌我。再按一次变身键，就会变回原来所使用的主角。似乎这个变身过程把一个敌人变没了？当然不是，游戏还没有傻到让玩家一路变没敌人就能通关的程度。当你变为一个敌人后，马上就会补充一个新的敌人，这样就基本保证了游戏难度的平衡。

变为敌人是这个游戏所提倡的，一般关卡中的敌人都不是固定的，这样一来玩家通过变身系统可操作的人数就极大的增加，不在只限主角四人。变身成为敌人的目的自然是使用他们的技能克制其他敌人，因为不同的敌人有着不同的招式和特殊技，选择得当会事半功倍。在多种敌人中"选择"不同的人物使用，使得这个游戏有了非常强烈的格斗游戏的感觉。开发商显然也是为了突出这点，除了搓招方式类似格斗游戏，在游戏中使用角色移动时都是面向对手的，不用转身后再移动，这点也和格斗游戏相同。

这个游戏发售于1993年，它的变身创意太神奇了，使得在众多同时期动作过关游戏中显得格外耀眼。



【大魔界村:艰难的除魔之路】

如果开设一个投票活动，评选某方面突出的游戏。比如最佳动作游戏或最佳人设之类，结果一定五花八门。但是如果评选史上难度最高最BT的游戏，《大魔界村》应该是当之无愧，即便不是冠军，也会榜上有名。

1988年Capcom发行了CPS街机版，此机版的首款游戏《失落的世界》发售不久之后，《大魔界村》出现在人们眼前。从时间上来看，《大魔界村》的情节发生在《魔界村》之后。武士从恶魔手中救出了公主，然后骑马离开了王国。谁能想到三年后恶魔复活，阴影再次笼罩了王国，生灵涂炭，草木哀鸣。武士从远道赶来，刚进入城堡，恶魔发出的一道闪光把他击落下马，所幸身着盔甲没有送命。不幸的是，另一道闪光则击中了向着武士跑来的弱小公主。于是武士为了人类向恶魔展开复仇之路……

和恶魔相比，人类显得非常渺小，即便是游戏的主角。整个王国变成了人间地狱，路上到处是怪兽、僵尸，还有数不尽的杀人机关，所以向恶魔复仇之路变得无比漫长艰难。营救公主的过程再艰难也能克服，更何况是复仇？所以这个游戏艰难无比，几乎没有ACT游戏遵循的什么关卡由易而难，难度呈动态变化之类的讲究。

武士只有两种形态，肉身和穿着盔甲。身着盔甲的武士被攻击一次就变成回了肉身，再被攻击一次就变成骷髅啦。相比弱小的主角，路上的敌人是无穷无尽的，你可以站在某个位置杀敌，敌人会不停的出现，永远也杀不光。所以通关过程不强调杀敌，而是想方设法前进，干掉最终恶魔。前进的路上可以获得盔甲和各种武器，武器大多藏在箱子里，但是一定要小心，宝箱里除了有武器还有邪恶的魔法师，他会把你变成各种东西。如果被魔法师变成动物，而身边又有很多敌人，那么就逃生无望了。即便宝箱里是武器，也不能看到就拿，因为每种武器的攻击距离、效果、发出的轨迹都不同，比如说你刚拣到地面攻击武器，前方正好有很多怪鸟，那么你又死定啦！所以要根据地形和敌人合理使用道具。值得欣慰的是，黄金盔甲获得方式简单，蓄气攻击范围大，并且根据武器的不同有不同的效果，出招时还会有大约一秒的无敌时间。这么好的东西一定要好好利用，努力保护直到获得最终武器干掉大魔王。



灵魂的呐喊，燃烧的篇章

心灵的冲击来自灵魂的鼓动，在这种鼓动下上演的是一出绚烂且燃烧灵魂的人生活剧。

如果说到NEVERLAND系列，现在可能会有不少人十分陌生。但一提到当年PS上千人对千人的SLG鬼魂力量，想必会激起不少老玩家的回忆吧。鬼魂力量以它魄力的战斗、华丽的人设、壮大的故事在当年有着相当的人气。虽然有人说它是模仿了龙之力量，但在产商的专心塑造下前者反而将其取代，成为了NEVERLAND这一大系列的第一部，一直将这篇史诗延续到了今天。虽然碍于IF这小公司的财力和技术，该系列也有过不少连FANS都玩不下去的鸡肋，但《混沌时代》、《新纪幻想》这两个主力靠着自己优秀的系统依旧以小成本在业界占有了一席之地。

所谓风水轮流转，NEVERLAND从没“NEVER”过的“世界大战”经历了一代又一代。而IF也很注重培养招牌人物：西罗、罗塞、流因艾尔哈、六道明……无数的英雄过后，又一轮新的篇章落在了“新一代年轻人”身上，这就是IF的新作《灵魂燃烧》。该作系统和故事都继承了《新纪幻想2》，虽未被冠名为《新纪幻想3》，但确是NEVERLAND系列的正统续传。

经历了《新纪幻想2》的七年战争，大陆总算是恢复了秩序。但由星之魂海尔盖亚所创，并由冥王无限诞生的一批为取代人类的新生命们开始了他们的活动。十三个星之生命——染色体人类（human genom），没有过去记忆但身怀超人般力量的主角——赛罗斯——故事围绕着这些非人的存在而展开。

也许是因为人们的贪婪和社会技术的发展对大自然造成了太多的亵渎，众多编剧人士在编写故事中经常会涉及对人类的反思。而在系列的故事里，这种思想也是随处可见。为维护平衡一直奋战的不是人类的英雄，却是魔族之王加尼斯。人类英雄们在历史中扮演的大部分都是反角和种族观念严重的偏激分子，连代表星球意志的海尔盖亚也是向来把人类当成自己身上的害虫，不得不佩服作者的“自我审判”情结。不过即使如此，最终人类还是会醒悟、成长，带着希望与其他种族共存在大陆中，也算是代表了人们的美好愿望吧。对世界的绝望与希望，这两个相对的感情向来是推动故事发展的源动力，在任何作品中都会有所表现。这回海尔盖亚虽已被封印，但他创出的新生命们依旧扮演着对人类绝望的一面，继续活动。这样故事中自然也要公式化地出现一股代表希望的势力——但稍有不同的是，它的主行人并不是人类，而是由人类创造的生命。

疯子科学家阿萨罗偶然遇到了雌性新生命迪娜。为实现自己那创造地上最强生命的理念，他将迪娜抓走并融合了异界之魂的细胞基因，创造出了一批精英战士。虽然这研究因阿萨罗的死亡而中断，但在机缘巧合下其中一个战士觉醒，并以自己优秀的能力成为了小有名气的佣兵，这就是赛罗斯。

作为主人公，赛罗斯可以算是相当有个性的一类了：粗鲁的语言、蛮横的性格、对他人完全不在意，与传统的主人公形象完全相反。但这种看似讨人厌的性格体现着他经历过的沧桑。人如果十分冷血，那么排除本身性格别扭的原因外，只会有一个理由——见过太多的冷漠。赛罗斯没有童年，觉醒后没多久就作为佣兵摸爬滚打在这复杂的世界中。“人类就是如此，找各种虚伪的理由区别什么能杀，什么不能杀，生活在自我满足的幻想里。你既然想遵从这种世界观那就遵从去吧。但是，我也有我的观念，在这上别人没有对我说三道四的资格！”——对阿迪尔的话语充分体现了他经历过的残酷现实。弱肉强食，是狼则生是猪则死，这是赛罗斯给人最深刻的形象。而染色体人类们大部分也都是类似的感觉。他们彼此间并没有什么信赖与合作，随便就可以背叛。在身负代替人类成为新的“种”的使命的同时，忠实于自己的欲望，他人只是完成欲望的道具，充满着生物最野性、原始的本能。本来是相似的一群人，但赛罗斯最后却并没有同他们走在一起，反而成为了代表人们的希望，这种微妙的差别造成的不同结果是本作在情节塑造上很有意思的一笔。

也许因为是人造的生命，赛罗斯同染色体人类一样，在心灵上有着空缺，没有对他人的感情。“我对生命的沉重没有感觉，随便就可以夺去，无论是他人还是自己。只为了活而活。”但是也许他自己也没有发觉，当他说这话时自己露出的是悲伤的眼神。虽然缺乏心灵，但他有着与自己外貌完全相反的火热灵魂。这种灵魂令他在冷漠的同时有着清澈的价值观——没有隔膜、没有偏见，自然地去接受一切，做出最符合自己的选择。这种灵魂的差异是赛



罗斯与以使命和欲望为第一考虑的染色体人类唯一也是决定性的差别。也正是受这种人格魅力的吸引，同伴们一直跟随着他，并渐渐产生了感情。而赛罗斯自身也因与同伴们的接触和感染而令他冰冷的内心开始有了温暖，虽为人造生命，但成为了代表世界的希望。而相对的，染色体人类始终生活在自己的世界中，依照自己的使命去进行“种”的繁衍，即使他人受到伤害也毫不在意，不去接受不属于自己的任何观念。迪娜没有憎恨伤害自己的人类，因为人类这种卑微的生命不值得她憎恨；格斯塔彼努斯没有对人类出手，因为人类终究会自我毁灭，没有自己动手的必要……虽有着优秀的能力，但却没有容许他人的想法，即使种族间也缺乏相互的信赖，这种价值观令本应给世界带来新生的他们反被世界拒绝。

而不同的理念只能靠战斗来决定胜负。在灵之塔，最后也是最强的染色体人类同塞罗斯等人展开的决战。解读了阿夏克文件而获得强大力量的格斯塔彼努斯、在旅行中令灵魂得到无限成长的塞罗斯——绝望与希望的最强代表开始了较量。“好不容易我才喜欢上的世界，怎能让你这垃圾给毁了！”塞罗斯无尽的潜力在一瞬间甚至凌驾在了能与斗神威布匹敌的格斯塔彼努斯之上，呐喊与燃烧的灵魂一起挥出了最后一击，照亮了漆黑冰冷的灵之塔。最终，本应更完美的星之生命依旧被淘汰，存在下来的一方，靠的不仅是强大的力量，还有人们炽热的灵魂。

人类是大自然的产物，在食物链中位于顶峰，也正是因地位的孤高，自身的行为逐渐开始向越轨发展。而作者为了体现对这种现象的反思，总会塑造出一种比人类更高的食物链种族，引起故事的发展。这种描写一方面暗示了越格的发展会造成自我的毁灭，另一方面也表达了创作人员期待人们能靠自身的觉醒来得到改变的愿望，人类的未来依旧有着希望。不过至于日后真的会自我毁灭还是被新的种族淘汰，就不是我们能推测到的了。但不管怎样，未来的希望是不会平白而来的，要抓住它也许靠的就是自身的意志和信念，以及这种在虚幻故事中体现出来的绚烂的灵魂燃烧吧。

□文/郭金达

看，纯真背后那对沉重的翅膀

背景世界观的过于凝重，是现在剧情类游戏的一个通病。在这样的大环境下，能否在剧情设置方面做到举重若轻，便成为了检验剧设人员能力的一项重要内容。在《深渊传说》中，我们显然看到了剧设人员在这方面的努力，然而略微让人感到遗憾的是，他们并没有把握住那些本应深入或展开的情节，从而使整个故事"轻"得有些过了头。当然，也许你会指责我的吹毛求疵，然而在我看来，一部真正成功的剧情类游戏，既不应该是玩家们生命中不能承受之重，同时也不应成为玩家们生命中不能承受的轻。

当然还是少年。是因为他们身上所特有的朝气与活力吗？无论是怎样的奇迹发生在他们身上，似乎都不会令人感到惊讶；当然还是以一场奇异的邂逅作为开场白，神秘的少女与失忆少年兵刃相接的一瞬间，崭新的传奇也便由此展开。

本作的主人公路库是一个失去记忆的少年，在深宫中度过了七年与世隔绝的生活之后，他终于在一次神秘的袭击事件中开始了自己伟大的旅行。那个时候，他还并不知道，许多沉重的事物将会在旅途中渐渐占据他天真的心灵。在他的眼里，世界是甜的，就像一颗美丽的糖果——如果你看过余华那篇著名的《十八岁出门远行》的话，你就会发现，本作前半部分的剧情结构与这部短篇小说有着异曲同工之妙。它们二者想要表现出的主题十分相似，那就是：当一颗纯真的心在被残酷的现实逐渐侵蚀时，所能引发出的种种戏剧冲突与反思。

阿修的出现是整个故事中意图最明显，但同时也是最值得称道的一处伏笔，这个人物很好地控制了情节推进的节奏，而且他与主人公相对独立的冒险经历，也为整个剧情建立起了空间感深厚的二元叙事的模式。当阿修与路库，这两个长得一模一样的人初次相遇的时候，我想每个玩家都会对他们之间的关系进行一些推测吧。因为路库贵为本作的主人公，那么按照常理推断，这个阿修则应该是路库的孪生兄弟，或者是依照路库的基因创造出的复制人。换句话说，如果单纯按照人物之间的主从关系来说，那么在玩家们的第一印象里，路库理应是主，而阿修理应是次。然而接下来的事实却证明，我们大家都犯了一个主观臆断的错误。



当路库为了驱散瘴气而引发超振动，但却不幸失败（从另一种意义上应该说是成功）之后，再次出现的阿修揭示出了事实的真相。原来，阿修才是真正意义上的本体，主人公路库不过是他的一个复制人罢了。这样一来，由戏剧冲突所引发的张力便在这一刻淋漓尽致地体现了出来——我们所一直坚持的认知情况竟然与事实截然相反，这样的情况无疑会让玩家们感到惊讶，从而会更加关注接下来的剧情。依笔者之见，如果本作的剧设人员能够再沉稳一些，也就是说为这个真相增加更多的铺垫，并相应地拖后一些再作揭示的话，剧情所能表现出的图穷匕现效果也许就会更加明显，并带给玩家一次更加深刻的心理冲击。

在这个真相被披露之后，几乎所有的人都离开了路库。原因很简单，没有人愿意把他这个复制人当作一个独立的个体来看待。这个时候，凯与缪的信任为路库带去了雪中送炭式的温暖，这让他重新振作了起来，并在一瞬间品尝到了成长的滋味。同样值得一提的是，在这段阿修向路库不断发难的情节中，剧情的叙述视角始终在他们两者之间不停地进行着转移，而这样相对频繁的转换既能够很好地表现出路库内心的挣扎，同时还可以带给玩家们恰到好处的压迫感，这不得不说是一个一举两得的优秀设定。



在情节的末尾，剧设人员将复制人大量出现的原因进行了诠释。原来，邦老师为了打造出一个完美的新世界，便要将被记忆所束缚的人们从星球上抹掉，并创造出一些崭新的"人类"作为替代品。在这里需要说明的是，用毁灭人类来拯救世界这样的题材，在ACG领域中其实也算不得新鲜——多年以前，车田正美同志的短篇漫画《静斗士 翔》便是其中一个经典的例子。这种基于所谓"优生学"的灭世题材其实大有深度可供挖掘，然而令人略感遗憾的是，本作的剧设人员在这方面只是浅尝辄止，只是利用黑狮子的死创造出了一个小小的剧情高潮，但也仅仅是一个小小的剧情高潮而已——简单的视觉冲击绝不能代替玩家们深层次的思考，如果剧设人员能够认清楚这一点的话，那么本作中规中矩剧情定将会多出一个亮点，从而使游戏整体的思想性得到一定的升华。

纵观游戏的整体剧情结构，我们不难发现，本作的世界观实际上是依照进化论的观点进行构架的。邦老师认为，普通人类的各种缺点已经严重阻碍了星球的发展，因而需要一场彻底的大清洗，从而使脚下的星球重新恢复高速的运转。用进化的人种（即游戏中的复制人）来代替星球上的原住居民，这一点从纯理性的角度来看，似乎无可厚非。然而值得我们注意的是，按照经济学的定义，人从来都是非理性的；更何况，"进化"这个词本身就包含着极其复杂的含义。进化的就一定是优秀的吗？在剧情中我们似乎没有得到确切的答案，然而在布尔加科夫的小说《狗心》中，我们似乎能得到一些与众不同的启示。

也是讲述有关进化的问题，《狗心》对比《深渊传说》来说，就要显得残酷得多。这篇小说讲述了这样一个故事：某条流浪狗在一个教授的帮助下，移植了一个流浪汉的大脑，从此便成为了一个半人半狗的四不象。由狗变成人，这本是一次不折不扣的巨大进化，然而出乎教授意料的是，原本温柔忠厚的流浪狗却从此变得奸诈狡猾、无恶不作，甚至还试图杀害教授。于是在小说的最后，教授终于还是将流浪狗的大脑重新移植回了它的体内，从而结束了这场闹剧。

当然，布尔加科夫创作这篇小说的初衷是想说明：人类理性的自负导致了野蛮。然而在无意之中，这篇小说也对那些惟进化论适从的观点进行了赤裸裸的讽刺。很显然，某些急功近利的进化创造，不但没有加速文明的进程，反而制造出了更多的野蛮。在这种情况下，"文明"这个概念也就沦为了野蛮的遮羞布。

由布尔加科夫的小说为例，再来反观《深渊传说》的剧情，我们不难发现，在叙述同样的进化主题时，剧设人员总是显得有些放不开手脚。他们只是在剧情中简单地阐述了自己的价值观(即选择用复制人代替人类的做法是错误的），然而却对这个价值观的内部含义没有作出任何的解释。当然，这也许正是剧设人员故意营造出的效果——他们起初就没有打算采用过于严肃的世界观，而只想营造出一个适合大众用户的、相对轻松的游戏氛围。这样的选择，站在市场的角度来说无疑是明智的。

然而不要忘记，本作贵为传说系列十周年的纪念作品，选择这种缺乏深度与广度的叙述方式，势必会使一部分传说铁杆玩家感到不满(譬如说笔者)。因为在他们眼中，这种刻意回避的态度，乃是游戏生活中不能承受的轻。

在细节刻画方面，本作继承了传说系列的优秀传统，依然有着非常出色的表现。譬如说路库在发现自己复制人身份前后的性格对比，阿修与路库之间微妙而又敏感的关系，以及那些超越了敌我阶级阵线的爱与温情……小块头也有大智慧，这些足够优秀的细节就像是一枚枚小小的茶叶，一眼看上去似乎是那样的微不足道，然而它们一旦以许多组合聚在一起，便能够打造出一杯醇厚的香茗，并给予玩家们美好的感受。

游戏的结局同样无法令人轻易释怀，路库与阿修各自的宿命，终于在剧情的末尾得到了揭示——作为本体的阿修最终战死疆场，而作为复制人的路库却最终战胜了命运，拯救了整个世界。事实上，这样的结局仔细想来还是意味深长的，原本已被证明是失败的进化体，却在最后关头顶住压力，成为了救世主。当然，从某种形氏上的意义来说，路库的成功宣告了人性对理性斗争的胜利，然而之于他个人来讲，更大的胜利还是他最终赢得了伙伴们的信任与支持。爱是能够创造奇迹的，而且在某些情况下，只有爱才能够创造奇迹——还记得吗？当阿修满怀信任地将罗莱拉伊剑交给路库的那一刻，我们从他的动作中，无疑看到了人性温暖的回归。

□文/张天然



飛翔啊，飛在天空
用力吹吧，无尽的風。



闯关族的家·Gone with the Wind

第一百七十七回

□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

我是猫，一只会主持家的猫，简称家猫。

这是前段时间，一些读者在论坛上对我说的玩笑话，不过叶子很喜欢呢，谢谢。

这次新鬼武者在剧情方面处理得不错，比较出乎我的意料。虽然没有那种很戏剧化的跌宕起伏，但氛围和人物性格却踏踏实实地刻画得很有感觉。我承认，在阿吉决定自我牺牲的时候（尽管后来发现他其实没死），我当时几乎落泪。在故事的最后，当苍鬼以自身去封印妖星的时候，虽然不是什么稀奇的情节处理手法，我却分外感到一种伤感和沉重。可能是由于鬼武者系列里第一次把主角搞死，可能是因为声优们卖力地演出，也可能是由于别的什么，可能吧……

然后在漫天满眼的樱花飞扬中，片尾曲“Rainy Day”响起。这实在是很好听的一首歌，一种淡雅的伤感，湿润中孕育着希望。比起片头曲来，这个要好上太多了。

也许吧，带有几丝悲剧色调的结局总会带给人欲拒还迎的诱惑。看着新鬼武者在眼前落幕，我的脑海突然响起王菲的歌。

有时候，有时候，我会相信一切有尽头。相聚离开都有时候，没有什么会永垂不朽。

真，我很努力地想做到这一点，努力地改变也是因为这个。

真，应该怎么解释呢——真正、真切、真实、真心、真诚……抑或是别的什么？

或许应该是忠于自我吧，或许应该是坦诚相待吧，或许，应该是一种把嬉笑怒骂都展现得淋漓尽致的灿烂。

说到真，并不是一定要靠反思自己的假来体现，并不是一定要去忏悔自己有时的虚伪——因为这些，也都是真实的自我的一部分。每个人心里也都背着阴暗和伤痕活着，我们只是想活得更轻松一些罢了。

真，我的名字就是这个字，但我却经常做不到。所以会痛苦，所以会流泪，不过，因此也有了“下次会改变”的希望。

真的累了。有没有一种自由可以将我带走呢？

我一直期望可以站到高楼的天台之上，然后风呼啦啦地迎面扑来，仿佛穿过了我的身体一般再透胸而去，那么的透彻和坦荡。

飞翔啊，飞在天空。用力吹吧，无尽的风。

从此以后我自断网线



PERFECT

●熙熙攘攘的春节终于过去了，在家过年的PERFECT屡遭无聊肥皂剧的侵袭。曾经有人半开玩笑地和我调侃，如果电视剧和广播只让我选择其一的话——那么我会毫不犹豫地选择后者，究其原因是自己不想被无聊的东西同化，而听收音机却有一种自在惬意的感觉，总之，广播是个好东西，不信去听听。

●倒霉的手机，磕磕碰碰地用了一年多，许多功能键已经接近失灵，所以PERFECT在春节期间没有回复任何一条拜年短信，在此本人向所有问候过PERFECT的人致歉。

●大家别低估任天堂的实力，一些接触过新主机的业内人士反映机器非常不错，拿在手里的感觉又轻又细腻，简直好极了。不知道读者怎么想，一直看作新主机中性能最逊的革命，真的能另辟溪径吗？但愿吧。

叶子说： PERFECT这个人实在是没什么追求，无论是爱好还是他的手机……



VOICE 风林在手机中让大家猜的人应该就是唯夜吧，毕竟能被大家称为“飞棍”，那这个人肯定要很苗条，看看第4期闯家中唯夜COS的KOS-MOS就知道了。 From 福建福州 郑嘉琦

VOICE “飞棍”是谁我就无从下手去猜了，看字面应该与菠萝兄有联系，可直觉告诉我不是，没办法只能胡诌了——是魔王雪飞吗？ From 河南项城 师飞龙

VOICE “飞棍”是PERFECT吗？03期中好像说他很喜欢“飞棍”的，所以就拿这当外号啦。 From 湖北孝感 李震

VOICE 编辑部外号飞棍的应该是PERFECT吧！因为174期的57页提到PERFECT痴迷“飞棍”了。另外“泪滴在左手，凝固成为寂寞”这句歌词，是黄义达的《那女孩对我说》。 From 河北承德 陈伟



关于木头在今年04期手机中提出的两个“有奖征答”，回复还真是千奇百怪。那句歌词倒还没什么，毕竟木头也曾被流行光顾过，再说他问的又不是黄梅戏，听过的人当不在少数，而且实在不成还可以动用搜索引擎嘛。答案很多人都说对了，黄义达的《那女孩对我说》。

但对于“飞棍”到底是谁，回答就实在是奇思妙想满天飞了。其实当初叶子还对木头说你这个问题简直是白送，因为我明明在前一期的手札中就揭示出答案了，结果……那么多人居然还答错！叶子好伤心啊，这充分说明很多人没有细致地看闯家吗，叶子这心哪，拔凉拔凉的呀……我去楼顶天台了，回见。

告诉你们，“飞棍”就是PERFECT！他作为一个生物迷，很痴迷这种其实不存在的传说生物，我在173期的家中跟着他的手札可是提过的。看看你们猜的——飞棍是叶子？拜托，我有这么猥琐吗……飞棍是魔王？哎哎哎，这可是你说的，后果自负，回家洗干净等着去吧。飞棍是猴子？此猴非彼猴，哪里有那么多根金箍棒。

所有答错的人，回去把正确答案默写100遍！顺便就当提高英语水平了，保证你梦里都能见到PERFECT；所有答对的人，请来信来电至风林处索要奖品。

“你们的故事很精彩。”

——广西南宁 潘文凯

VOICE 在过年前没能买到电软，过了年到初十才买上，狂汗，有点儿不爽。年前集中时间看了“电车男”，这才悟到一点儿东西，就算自己是再强的电玩迷也要在意着其它的东西。一直以为自己有游戏就够了，只有游戏和主机不会背叛自己……但是，总迷在这个游戏的世界里也不是办法，所以在此想把在深度沉迷中的自己唤醒。仔细想想，自己是有点儿过头，整天地玩，把学业荒废了是得不偿失，毕竟将来不能靠这个吃饭不是吗？ From 河南郑州 贾威

在国外，真正的职业玩家是有的，倒确实可以靠这个吃饭。不过对于我们来说嘛……基本就不要想得这么远了。很多RPG中的人物可以一直不吃饭，所以这些勇者也都是缥缈的幻想。虚拟中所建立起来的成就感是不能支撑起全部生活内容的，人家“电车男”不是也渴望女朋友吗。所以啊，对于什么东西，都不要太偏执，这就是真理。

VOICE 记得以前抱回电软，心情总是激动，总觉得那上面各种时兴的游戏主机离自己太远，遥不可及。当现在自己一个月的工资可以轻轻松松买一台PS2的时候，却又找不到以前的那种冲动。电软的栏目更加缤纷多彩，可自己却早已不是以前的自己，翻开电软的感觉，就像是和一个老朋友交流。茶还是以前的茶，只是以前在街头和朋友大碗地喝，现在在幽静的茶楼独赏罢了。 From 上海 肖金

VOICE 叶子姐，我要向你哭诉啊！就算NGC已不当道，也还是该给点儿大作啊。看看发售表，PS2那边可以说是群星灿烂啊，而NGC却……搞得我想买PS2了。但我还是现在相对为数不多的任fan中的一个……不知编辑部中有无任fan呢？ From 贵州贵阳 张太瑞

我们从感性的角度看待游戏，但对于厂商而言，这可是地道的做生意。NGC既然已不当道，也就是乏利可图，缺少作品也就是情理之中的事了。

其实叶子想，喜欢任天堂的同时，并没必要排斥别家的游戏啊，他们是这么难以相容的吗？有好游戏，



去玩就是了。因为不是N的就不去碰——我个人觉得没必要较这种劲。编辑部里木头就是头号任犯（他自己宣称的），但其照样是什么主机都收，什么游戏都接触。

“在家地盘这，你就得听家的，把游戏收割，用心地找快乐。”

——重庆 张宇

VOICE 游戏可以是人生的一部分，人生不可以是游戏的一部分。不要因为游戏，放弃你的学业、父母家人、朋友，或事业。

一头扎进游戏的虚拟中，而因此不敢面对现实生活的人是弱者，没有志气，没理想的人才会去做弱者。

但也不要因此远离游戏，与游戏彻底划清界限，那也不是一个强者的行为。 From 江苏兴化 刘溪

别踩我，睡着呢



北斗

●对不起，我错了——原来春运期间火车上无座比硬座要爽的多。跟两节车厢之间掏出几张报纸垫地上坐下，再懒洋洋的将两条腿向前完全伸展开来，除了要注意24小时为人民服务穿梭于各节车厢中的小推车外，真是何其惬意！当然以上秘技只适用于类似北斗这种不怎么计较个人形象的同志……

●《动物之森》的进度最近暂时放慢，除了偶尔挂机打气球之外就是每天例行的挖矿石和装备采购，钓鱼都只能抽空了。最近终于凑齐了骑士套装，绝赞！顺便再鄙视下总是喜欢一副老太婆打扮的恶趣味魔王雪飞。

叶子说： 北斗同志是一个天使和魔鬼都拿他没辙的家伙，明明春运期间的火车旅途非常痛苦，可这位大哥却懂得化拥挤为惬意，难道周围有美女？另外，最近这个“爱斯基摩”人终于穿了一件厚外套，可喜可贺，他终于有救了！



"人是铁,电软是钢,一期不买心里慌。买了不看也发慌,看见了叶子更发慌。"

——安徽淮南 徐雷

VOICE 这个寒假过得很孤独,一个人麻木地玩着PS2,好无聊啊。新鬼武者很快就打穿了,玩了十几天,都已经厌倦了。什么波斯王子、MGS、生化、WE都不想玩,难道是一个人太寂寞了?玩游戏时完全没有了乐趣,很麻木,于是我想放弃TV Game,投身网游,但是自己又不甘心,难道以前对游戏的热情已经没了?已经几天没去碰PS2了,唉!说到这里广大的无机族可不要向我扔板砖,我真的很无助,怎么办呢?希望这只是暂时的审美疲劳,拜托各位编辑help me!(如果我的留言有幸上了闯家,拜托各位帮我随便署个名,不然我会被鸡蛋和西红柿砸死的!)

From 湖北黄石 鸡蛋和西红柿

OK,尊重你的意见,那就称你为……鸡蛋和西红柿吧。鸡蛋君,寂寞是一种很正常的情绪,觉得自己寂寞了,就走出去,与他人接触、与他人交流,可以寻求其它休闲和娱乐的方式,不要把自己一直栓在游戏上面。觉得孤独了,也许正是因为缺少朋友——从这方面自助,把自己的心情打开,努力地去与他人相识、相处,会有更多快乐的。

游戏应该是轻松的,而不应成为羁绊。叶子一个人在家时要是打游戏打烦了——心情总有起伏变化,这是常事儿,就会扔下手柄跑去朋友家"骚扰",很高兴我有一群可以共同欢笑分享快乐的好朋友。

VOICE 叶子姐,不是我说你,你也太坏了吧!就是你前一段时间一直吹捧荇菜的泡面能力,使得我这个班级公认的泡面王面临前所未有的挑战。结果为了捍卫"泡面王"这个称号,我足足吃了一个半月的泡面!害得我长了6斤肉,天啊!

另外,电软是一本非常不错的杂志,如果能再大、再厚一点就更好了。

From 黑龙江齐齐哈尔 王子研



我、我错了……你以后千万别这么干了,这么连着吃泡面,身子会毁了的!肠胃受损首当其冲。你确认你现在是胖了还是浮肿……

看来叶子还真不能小看自己的影响力,随便开玩笑的话就有读者在背后暗暗较劲,何必呢、何苦呢?硬派不是靠这个体现的呀。

如果近期内杂志要再大、再厚一点,我宁可选择连吃三个月泡面!

VOICE 没想到各位小编也经常加班啊?不过,大家知足吧,我未来的公司可是以"女人当男人用,男人当骡子用"而著名的公司啊!今年8月底入职,现在想起来,既紧张又兴奋。学生时代即将结束,吃穿不愁无忧无虑的日子也将告一段落,有些失落。叶子,能告诉我当时你是怎么调整心态的吗?

From 北京 张路

难得你全用繁体字写信……如果是打印或者网上的倒也没什么,不过手写就令叶子相当佩服了,要知道我可是连简体字都写得很难看……唔,伤心事,莫再提,吃好喝好啊。

我当初也是赶鸭子上架,突然就被木头拉来了,之前也没什么准备,心态也是在这个过程启动以后逐步调整的。其实只要你有一个积极的目的,失落感很快就会被快节奏的工作和生活挤走的。

其实我这个人大大咧咧,神经大条,随遇而安,根本没想到那么多——既没考虑过以后的烦恼,也没想起过以前的安逸。

勤俭是咱们的传家宝……



小沛

●元宵节去了一趟朋友家,看到宽敞的房间、复式的户型、敞亮的天台……回家再看到自己的小窝,简直想一头撞死……或者买彩票也可以快速实现有家的愿望。

●和这期超G女生谢晨聊天时,小沛问:"你看我像几岁?"答:"29。"……我冤哪,难道我有那么成熟吗?我可是一直保持着18岁的心态啊,信不信就由你了。

●NDS Lite的诞生究竟有什么意义?大概是为给女友买生日礼物时多了一份选择,要是价格也能像体型一样缩水那就完美了。

叶子说:小沛绝对是个有志青年。你看,所有的理想都那么"远大"。我说,沛兄,别老操心这个操心那个了,心事多了容易脱发。要不人家小女生会真以为你是叔叔级的人物了,叶子在这里声明:小沛的年龄真的不算老,虽然看起来……

VOICE 好久没有给家写信了,有很多话要和叶子说。年前的疯狂,换回了考试的惨败,但我没有倒下,可是却要同游戏和电软告别一段时间了,哎……孤单啊。半年没上电软的三栖人论坛了,前一阵子又去灌水,结果好多人都不认识了。不过我的帖子仍然有很多人回应,没有一点儿生分。看来对于天下玩家来说,重要的不是之前是否认识,只要有对游戏的执着,我们就是朋友。

From 天津 杜长明



VOICE 叶子姐好,我是一名初一学生,想想我玩游戏也有7年之久,现在才认识电软,真感到无地自容。说起游戏嘛,我真是太幸运了!因为我爸妈都爱游戏,我自然也是个游戏迷。我老爸是FF迷,现在似乎得了"疯狂练级症";而老妈则喜欢鬼武者,现在一闪技术比老爸和我都要厉害。还有更令人吃惊的,就是我奶奶打起了《真三国无双4》,连我都不敢相信——不过,她的技术确实很烂。

From 四川广汉 陈媛媛

真·游戏世家也,而且是从RPG到ACT都有包括,好令人羡慕啊,我想有人都会嫉妒了吧?(笑)其实父母打游戏相比起来还不算稀奇,但连奶奶也玩就的确令人惊奇了。玩得好不好其实无所谓,这种参与本身就是令人心情愉悦的。



"我们与家的距离永远是零。"

——天津 张川

VOICE 唯夜曾说,在三年前,你结束了一段感情。不晓得那时的你是以怎样的心情去面对这一切的,反正遇到类似情况的我是很痛苦,痛苦到看不进任何书,打不了任何游戏。还好,这期电软由于某些原因,新年过后才上市,不然我完全有可能在心情突然烦躁的时候把它撕了……也许我确实过激了,但想想在开马里奥赛车时,前两圈完美,第三圈失误,又何尝没有一种摔机的冲动。人生果真如同游戏一般,有太多的遗憾……

From 四川成都 罗敦

哦,我有说过,不过可不是三年前。不要忘了,虽然现实中很多故事不能save/load,但我们可以restart,生活是需要一直continue下去的,中间的坑坑洼洼,总可以跳过去。

我是一个有品的男人



风林

●用两个月的时间,把自己改变成一个真正健康的人,这个计划已经在实施当中了。

●说到健康,总结下来有两种,身体健康和思想健康。

●思想方面,我很健康;身体方面,开始打算朝着健康的方向努力,现在一切还不晚,胜利就在前面,放下食物,立刻健康!

●对于食物,我非常的挑剔,挑剔到不好对付,不过北京的饭馆总的来说我还是比较满意的,既然不知道厨子的手艺如何,就挑选容易做的饭菜来点吧。比如说,蛋炒饭。

●在将吃这个小嗜好掐断后,基本上我已经对生活不抱什么希望了,最美好的事物总是少少的,如果我放弃掉的话,那与自杀没什么分别。

●我确实已经没所求了,好了,在打完"新鬼武者"后,在"FF12"推出之前,好好的休息一下,只要不会增加脂肪,就比什么都强。

叶子说:我揭发!今天晚上加班时风林吃了很多东西!死木头,你不说减肥吗?

I think, therefor I am.



著子

●春节去逛庙会时赶上大风降温，谁知照样人山人海，看在眼里，心中着实对北京人过节的心气儿感到佩服。庙会上民俗依旧，吃食玩意都熟悉不过，可偶尔也会冒出些让人觉着新鲜的东西。逛到庙会一角，看见一排销售民族手工艺品的组合摊档，上面横幅大书“老北京非物质文化产品展销”……文化体现于精神，这写法似乎有理，但转念一想：“非物质”如何“产品”？怎样“展销”？风中伫立半晌，怎么也没转过这个弯来。由于站这半天忘了戴手套，手背冻皴了一片，被家人笑为“生活自理能力低下”，欲辩无言也。

叶子说： 学究派就是不一样，连看到人家的宣传语都不忘找出其中存在的矛盾之处，不过在研究这种看似伟大实际很无聊的事情时，下次千万注意戴好手套还有头盔，手冻伤了还好说，要是有人产生想打你的冲动时也好保护自己。

叶子先告诉大家，这一页，基本都是“不好听”的话。

VOICE 人生活剧蛮好的，就是太平、太淡，不要老放些类似“议论文”的文章，感性、犀利也很重要。

还有叶子啊，为什么看见家里那些“煽情”的话老是让我肉麻到不行呢？叶子还是要加油调节好气氛哦。 From 上海 奚春海

那个栏目的立意就是如此吗——评论，如果想看散文类型的话，可以在BAR里面欣赏到。这个“太平、太淡”，不知具体何指？

至于后一个问题，请往下看。实际上，这一页叶子都会用来诚恳地面对这个质疑。

VOICE 虽然肯定不能见光，还是要一吐为快：为什么一些能深刻披露现状的警句都被打入冷宫，净是挑些歌功颂德的浮华词藻来登出？！成龙的电影在走向媚俗！冯小刚的电影也在走向媚俗！春晚媚俗得不堪入目！这个世界上还有什么不媚俗？！

虽然上次是第一次给闯家写信就非常荣幸地被登出（匿名的那个），但是心中真的很不爽！见刊的那几句正是自己觉得最拿不出来的几句！难道只有肉麻才能打动您的心？唉…… From 山东青岛 韩述辉



肯定不能见光吗？那你现在看到的是什么呢？大家真的以为叶子是一个只听得进漂亮话的人？

韩述辉读者的一些用词也许还不够准确，但你提到的问题是确实存在的。好长时间了，其实叶子一直也都想说说这个事，但苦于找不到合适的时机开口。

首先想说的是，家里是出现过很多好听的“漂亮话”，但每一句都是来自于真切的读者来信——不像有些人猜测的那样：那些话不会是“托儿”吧？不是，每一个字都是真实的，叶子没那么无聊，我把家做到现在，靠的是真诚。

既然提到真诚，那咱们就实话实说——你觉得好话太多了?说实话有时叶子也这么觉得。但我实在是不能先开这个口说：“大家以后不要写这样的东西了。”言论应当自由，正如我不会封堵批评的意见一样，正面的话如果出自真实的心意，叶子也没有理由去打击别人的积极性——难道就因为它们是赞美之词？有的时候我会脸红，因为我知道自己做的的确还不够；但有的时候我也不想妄自菲薄，如果我的努力多少做出了一些成绩，那么我要谢谢大家的肯定。人，都是需要鼓励的。

每一期的来信虽然很多，但正如我以前说过的，重复性太高了……就比如新年前那一期，80%的回函上写的基本都是“新年新气象！”或者“祝电软越办越好！”——叶子都快抓狂了，这种情况下，我的选择余地不是很大。

但上面这番话，其实叶子也是一直顾虑着说不出口的。因为说出来好像是在向读者挑理——人家就是真心地说一声“祝越办越好”，难道我还要不满？叶子真的没那个立场。但显然我不能在家里通篇就贴一句话，所以很多时候如何摘选来信，是颇费心思的。我还要考虑到完成时间和效率，所以很多时候，还请彼此体谅。

不过细想一下，主要也是我的不对——没能令读者说出更多的感受，没能带动大家的思路，就说明我做的还不够。对不起，叶子道歉。

所以从某种意义上来说，我是在等着能有读者发现这些问题，期待着有人会站出来指着叶子的鼻子批评，给我说出这些话的机会。谢谢你，韩述辉读者。

但叶子也想说，也许你的用词还有些不太妥当，比如“歌功颂德”之类——难道好听的话就一定是虚伪的？我愿意相信所有的读者，所以还是不要随意给别人的言辞定性吧。又比如“深刻披露现状”——实际上有时我们限于个人的眼界，说出来的话是有局限性的，只是也许自己看不出来罢了，认为是理所当然的。但其实有些话有失偏颇；还有一些是大实话，但您“披露”得过了——我只是一片小小的叶子，超出自身能力范围的东西，恕我真的无法在杂志上回应。这也是我把一些来信忍痛割爱的原因之一吧。



也许上面的话，会被一些读者理解成我是在为自己找理由，但叶子只是想把自己真实的想法讲出来，仅此而已。生活中很多时候，我不得不戴上面具，但至少在这里，我想真实一把。

VOICE 唯夜，04期杂志比贵刊的对手整整晚出了两周，而且是十分让人失望的一期，内容也极不厚道。我不是个爱说奉承话的人，我实事求是地说，今年过年唯一让我生气的就是这175期了。因为作为一个老闯家，我又看到了贵刊载2001、02年时的那种颓势，让人抓狂的颓势。编辑本来就不是轻松的工作，别人，尤其是玩家休息了，你们也不能松懈。我一直都是买下所有的杂志进行对比的，我看得出孰优孰劣。能够得到“最佳平面媒体”的为什么不是别人而是贵刊呢？可见众编还是十分有干劲和能力的，但是在175期我只看到了懒散和敷衍了事。

这张纸，可以扔进垃圾桶，但以上的话，希望铭记。 From 江苏南京 于振兴



我以后再也不八卦了……



荇菜

●忽然醒悟过来，自己很长时间都没有好好看过书了，网络似乎已经成了我现在唯一的信息和知识来源。资讯发达是好事，但无形之中也让人变得懒惰和浅薄。速食毕竟不能代替正餐，看来我已经患上了严重的营养不良，有必要好好调理一下了。

●截稿日加班到早上五点，回到家已经濒临死亡，衣服也没脱倒头就睡。没多久手机铃声大作，原来是某人发短信来向我汇报最新游戏战况，无语。到了晚上十点来钟，刚刚入梦，铃声又起，居然还是同一个人……我说老大你就不能让我多睡会儿么，对方答曰：谁让你睡觉不关手机的——合着还是我自己的错了。憋了一肚子委屈，好歹睡到第二天早上，还不到八点半又有人发消息祝我节日快乐，当时就哭着奔特了。

叶子说： 星彩同学，快点把生活过得规律点儿吧。你也老大不小了。



VOICE 我都给家里写了N封信了，但一次都没有上过，难道以闯家之大，竟没有我容身之处！ From 四川洪雅 魏翔

VOICE 当喜欢一件事物时，它的错都是美的。近几期电软的错误还真不少，不过还没波及到"家"和龙哥热线已是万幸。内容加大，时间有限，误差是难免的嘛。 From 重庆 张希瞳

VOICE 时间如流水，一去不返。正如冬天来了，春天还会远吗。其实让人感叹的不是时间的流逝、季节的更替，而是硬件界的飞速新陈代谢。PS2老了，PS3诞生了。培养下一代，白花花的银子就这样花去了。好在我们得到的是一如既往的游戏快感！ From 上海 蒋军军

VOICE 杂志很不错，但令我想不通的是为什么每期攻略里都有错字。虽然不影响攻关，但看了之后影响情绪，希望贵刊能重视一下。 From 吉林省吉林市 张闻

VOICE 最近烦心事越来越多，顺心事越来越少，真希望"夏天"能快点降临，融化我这"冬日的积雪"。不知不觉中"家"成为了我们这些人的感情发泄站，其实叶子姐也蛮辛苦的，听我们这些痛苦者发牢骚。 From 辽宁丹东 刘冠杉

VOICE 我终于相信中国教育是伟大的了，只要成绩好，家长就会买你想要的，去年是PS2，今年是NDS。不过同时我也感觉有一点儿悲哀，这算不算是中国教育的悲哀呢？虽然这几年一直在课改，结果还都是看成绩，什么时候才能彻底改变国人的思想呢？ From 江苏南京 孙涛

VOICE 说实话，我是个独享主义者，我不爱玩网游，只玩单机，后来选择了掌机和家用机也正由于此，包括电软等等。我喜欢一个人玩，一个人看，感觉乐在其中。我认为，单机游戏能够更好地反映出制作者的理念和独特的世界观，并且不像网游那样具有很浓的商业性。 From 江苏徐州 史季风

VOICE 叶子姐，春节前我住院了，还做了手术。刚进手术室时，感觉有点像NDS上那个医生的游戏，希望做手术的不是个菜鸟。在医院的这一个星期里是电软陪我度过的，我睡觉时也是和它在一起。不能玩PS2，看电软也是一样的，而且一点儿也不闷。总之一句话：闯关族不能没有电软，闯关族不能没有"家"。 From 江苏徐州 曹向振

VOICE 我认为世上玩家确实没有高低之分，只有游戏作品才有强弱之别。不过看电软我们可以发现和了解一个真正的作品，因为真正的大作可能就在这里！——改编自《霍元甲》的台词 From 湖南祁阳 谢柯

VOICE 电软的油墨不结实啊，用手压一会儿，就有一部分粘在手上，我实在受不了啊，严重影响我看书的情绪，希望能改进。 From 山东郓城 孟令潇

VOICE 成绩有所下降，但不是游戏的错。游戏是朋友，电软是家。无论身处天涯何处，我都自豪地跟别人说，人族兽族精灵族，还要加上不死族，都不是我的对手，为什么？因为我是闯关族的。 From 河北张家口 胡舰强

VOICE 俺经常在中午放学后去买电软，然后边吃边看，可咋家人们就常拿着电软蹲厕所呢？百思不得其解啊…… From 四川成都 游波

VOICE 难道我的信你们都没收到吗？很郁闷……是不是所有的信你们都会回复，或回信或回电子邮件？我快失去信心了，寄出的信有如石沉大海般，连浪花都不曾一现！ From 陕西咸阳 甘赢

VOICE 中裕司曾说过，我爱世嘉，是热爱他努力的样子。同理，我们爱电软，是热爱众小编努力的样子。所以电软热爱我们读者，是传承电软一族的光荣传统。我爱我家~ From 北京 白景楠

政府已经禁止路边儿摆摊烧烤了



猴子

●最近叶子对大家强调手札的时效性，像猴子和许多人上回写的手札等于落后了半个月的时间，所以猴子这次决定写清明节拜山给叶子上坟的事情……（叶子：啊呸呸呸，你说给谁上坟？！）开个玩笑，叶子姐姐的工作量真得很大，万一休息不及时，积劳成疾而就此挂掉的话岂不是很可惜？注意身体才是王道！（其余人怒：这么说我们挂了不可惜是吧！！）

●又是春暖花开时节，当诸位玩家们在和煦的轻风中或享受春意或K书服苦役的时候，编辑部里的诸位早又有的忙了。2006年又算是开了个好头，大家还是要多多努力才好呀！

叶子说：猴子的脑袋绝对是进水了，一个人自言自语什么？自己编的对话还挺来劲。倒是你该减肥了，小心你那一身油水对心脏不好。不过叶子对于最近猴子同学下班后主动为加班同事讲故事的壮举提出表扬。下次讲故事时通知我一声，我就不回家吃晚饭了。









过了年22岁啦，又长大一岁了，工作和读书的压力又多了一分，今年的2月14一个人过，其它烦恼也随之而来……还是小时候好，为了一款“吞食天地2”可以整夜研究，可以开心好一阵子，长大了也未必是一件好事。还好这么多年来有游戏和电软陪我一起成长，我的童年才缤纷多彩；若活到60岁，我还是一样玩TV Game，一样看电软，一样写回函表。

From 上海 刘俊翔

长大了可能不好，但你却一定会长大。所以对扑面而来的现状，要努力去接受，而不是在心理上排斥它。烦恼嘛，就像灰尘，总会沾到衣服和身上，但你也总可以洗掉它们。

吞食天地2吗，叶子现在偶尔也玩啊，不一定非得回到小时候吗。



我先汗一个，为什么次世代的每一个编辑部都有那么一两个“变态虐待狂”呢？电软有叶子，动心有雪拉，掌机迷有雪人，至于电新，SO COOL我没看，所以还不太清楚（估计一定也有）。对了，就连TOYS都出现这种“超自然现象”了。还望叶子姐给我一个答案。

From 广东深圳 欧阳迪逊



啊啦，既然你问到了，叶子只能说，次世代联盟是个解放人性的地方。在这里很多时候不必掩饰什么，不必担心别人会计较什么，所以渐渐地，很多心底里的东西都全都洋溢出来了。

而且从心理学上讲，人在潜意识中是有着施虐和受虐倾向的，所以吗，现在的情况就是，有愿打的，也有愿意挨的，大家都很欢乐……

回答完叶子才发现，这么说好像就是承认自己是“变态虐待狂”了……

没见闯家的我，犹如一尾离水的鱼，不能呼吸。离开了闯家的我，就像晾在沙滩上的鱼，要死不活。回到了闯家的我，便是入水的鱼，乐得找不到北了。

某天，我把家里灯全关了，拎个电筒在家里转，从冰箱里入手了万叶丸，从柜子里入手了钥匙，结果在要出门的时候被吓了个半死，因为——照到了如怨灵般突然出现的我妈……写下检讨，再也不在家里COS伶了……

From 云南昭通 颜洁

呃，这个cosplay确实够神经的……不过我想先问你，“万叶丸”是啥东西——你最好告诉叶子那是笔误哦……

你是特意在家里制造气氛找感觉呢？还是每天出门都会这么干……还是要慎重一点儿哦。

人吓人，吓死人。我就曾经在半夜里被戴着面膜的老妈吓了一个跟头，当然了，我老爸也曾经被戴着面膜的我吓到过……

两只萝卜跑得快



雪飞

●在某个寒冷冬日的下午，月亮和一美编携手进入了编辑部，月亮身穿一件洁白的毛衣象征着纯洁无暇，美编则身着红色的毛衣更象征着青春和活力。红白二色交相辉映更使得埋头苦干的编辑们眼前一亮，视线全部被“两大美女”吸引，可惜本人此时却沉寂在动物之森投资萝卜失败的痛苦中，累积损失已经达到了60万，于是随口冒出了一句“好大的两个萝卜，一红一白不知道今天价格是多少！”结果，本人在遭受到月亮的殴打之后，从动物之森中拿出10万赔偿了美编的精神损失……

●有忧便有喜，春节后上市的信长野望革新来的正是时候，在节后本人停止了一切的业余活动，将全部的精力投入到这款游戏中。（其实想干别的但是没钱干，正好玩自己最爱的游戏！）

叶子说：别看魔王说得挺无辜，但我敢肯定那天他是故意把月亮叫成萝卜的。

叶子姐，我也是相当喜欢零系列的，自然非常眼红你的收藏。不过我只有后两作，零ZERO可是连D版都绝版了。当然，我是不会化为怨灵去缠你的。另一款比较有深度的恐怖作品，当属寂静岭系列了，不过可惜的是越出越糟。如果叶子姐有寂静岭系列，我可真要化为怨灵去梦境中纠缠你了！

From 吉林松原 潘潇

这年头儿，这么高尚且大度的人不多见啦，对叶子的一点小东西不眼红，是个好孩子。哦对了，寂静岭系列我当然也有收藏，我是此种类型AVG的fan，当然不会错过啦。

若想进别人的梦境骚扰，那就意味着要有上夜班的觉悟，而且是后半夜，你记得带上咖啡先。

> “总体上还可以，局部的缺陷还是会有的，毕竟人无完人，何况杂志。”
>
> ——广西武鸣 黄鑫

作为电软的真正fans，不能一味地总夸电软的好吧？所以，我偏不怕枪打出头鸟，这回我想诚恳地给电软提建议，希望被采纳。

自从我第一次买电软开始，就一直觉得杂志的排版很是有问题。首先，每期攻略的排版，看似简洁，但不免令人觉得简略，看得挺不舒服的。其次，字体及标题的上色，让人觉得单调乏味，如果能参考下官方攻略的排版，也许效果会更好些。再次，某些截图的效果实在有够惨不忍睹的。

From 广西南宁 梁传佳

原信里还穿插着一些好听和夸奖的话，我就删去了。既然是提意见，咱就让它彻底一点儿。攻略的问题，确实是大大的，无论是形式还是内容，都有深刻检讨的空间。其实新年改版的一个主要想法，就是进一步强化我们的长处——前面多半本的评论和交流文字，是我们的优势和亮点所在。至于攻略的改革，近期木头就会提出具体的计划和方案了。

叶子姐，现在的我已经成为一名优秀的上班族了，不过我好羡慕你呀，每天都可以和自己喜欢的game在一起，而我只能拿着少少的工资，每天起早贪黑，玩游戏的时间也少得不能再少了。家里那台旧XBOX现在也不读盘了，我已然疯了；看着PS2 7万系列直流口水可还要换手机，每次的工资就在不知不觉中没有了，真是头痛……

From 北京 张路

没什么好羡慕的，我跟你一样，每月的工资在不知不觉中就没有了，想起来都胃疼。

其实美学中的基本原理之一就是，距离产生美。有一个若即若离的关系，也许是更美妙的事，像叶子这样成天泡在游戏堆里，说实话有的时候神经都快麻木了。

我喜欢玩有故事内容的游戏，但PS2上的中文游戏实在太少，我又对日文苦手，于是对游戏的兴趣大大降低，几乎几个星期才玩一次。希望唯夜教我一个提高游戏兴趣的办法。

From 江苏张家港 王晓峰

如此重视剧情的话……那没办法了，学日语吧——别、别打我，其实叶子当初日语也比较差劲，不过仍然坚持硬啃RPG。我总觉得，有些东西是可以感受到的，虽无法言传，但可意会。当然了，你如果要说这属于瞎蒙叶子也没办法，但我的确从中体会到了不少东西。也许我在生活中迟钝，但在游戏中的感情线还是蛮发达的？（呕吐中，勿扰）



如果说“女儿是水做的骨肉，男人是泥做的骨肉”，那么叶子就应该是水泥做的骨肉了。谁叫叶子姐给我们的感觉是在画里有时很娴静，有时又充满了“霸气”（例如欺负木头大哥时）。

From 福建周宁 孟嘉宁

这、这话说得太赞了，我很想反击些什么，但被噎得实在无话可说……把叶子说到没词儿的，你在家里算是第一个，请记住这个荣誉，带着它去商店买东西打八折。不过呢，水泥是会由软变硬的，而我怎么觉得自己是越来越温柔+体贴了呢？哦呵呵呵呵（继续呕吐中，勿扰）

徐次郎兵卫



大怪

●我呢，是一个革命浪漫主义者，风吹不倒，雨浇不垮，身边的豺狼我更是不怕！咳咳，开卷语充分地反应了BIG-MONSTER同志在逆境中不怕万难，对待压迫乐观向上的英雄主义作风。但英雄通常最后是要成为烈士的......我很迷茫，真的非常迷茫。

●最近的天下第一剑客传让我痴狂，可惜的是我喜欢上了腐外道这个角色。当我把腐外道作为自己工作PC的桌面时，身边顿时清静了很多。以此我看出了SNK角色设计的独到之处，的确非常具有人文主义精神，能够保护我不遭受外界的侵扰！

叶子说：大怪虽然在格斗上非常有一套，但是却永远摆脱不了在编辑部被孤立的命运。在这里叶子替你批评一下PERFECT、苻菜还有小沛，就算是你的游戏品位有点另类，而且比赛的手段极其残忍，可他们就不会容忍一下你吗？……

大墙画廊

春节期间画稿数量太多，小沛本着“绝不让任何一幅好画漏登”的原则继续坚守在如潮的信件堆里……目前，本期画稿只能采用到截至1月21日的来稿，21日后投稿的作者不要着急，你们虽然需要再稍微等一期，但小沛保证一定不会忘记的。另外，画的数量多，评判的标准自然也就高了，而且凡是没有写明“姓名、地址、邮编”的作品，一律算作自动放弃，大家一定要注意啊。



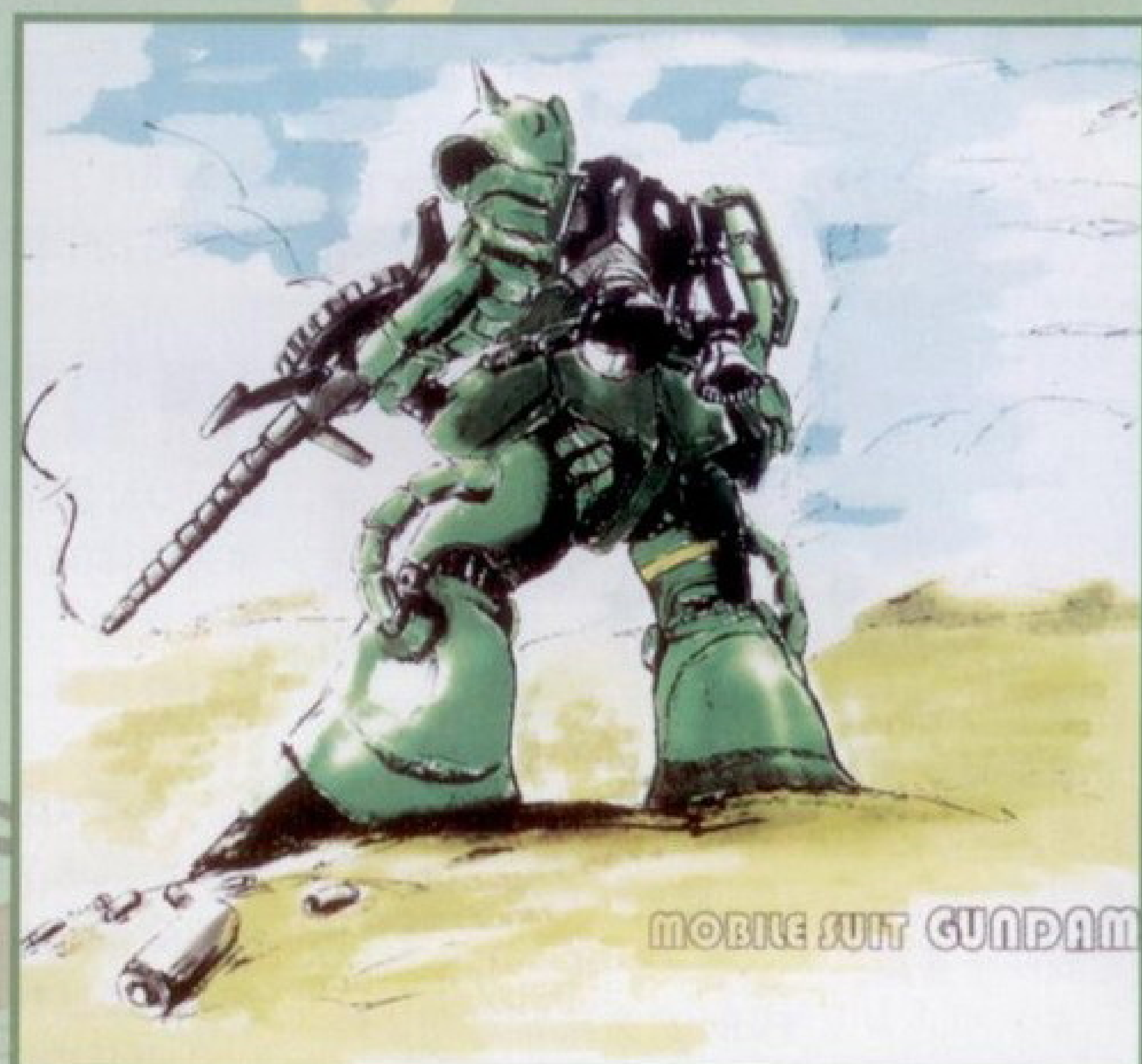
←雷诺　北京　普冉
赞！除了赞还是赞！你的技巧越来越强了，除非仔细看，不然还以为你寄来的是电影的画面截图呢。



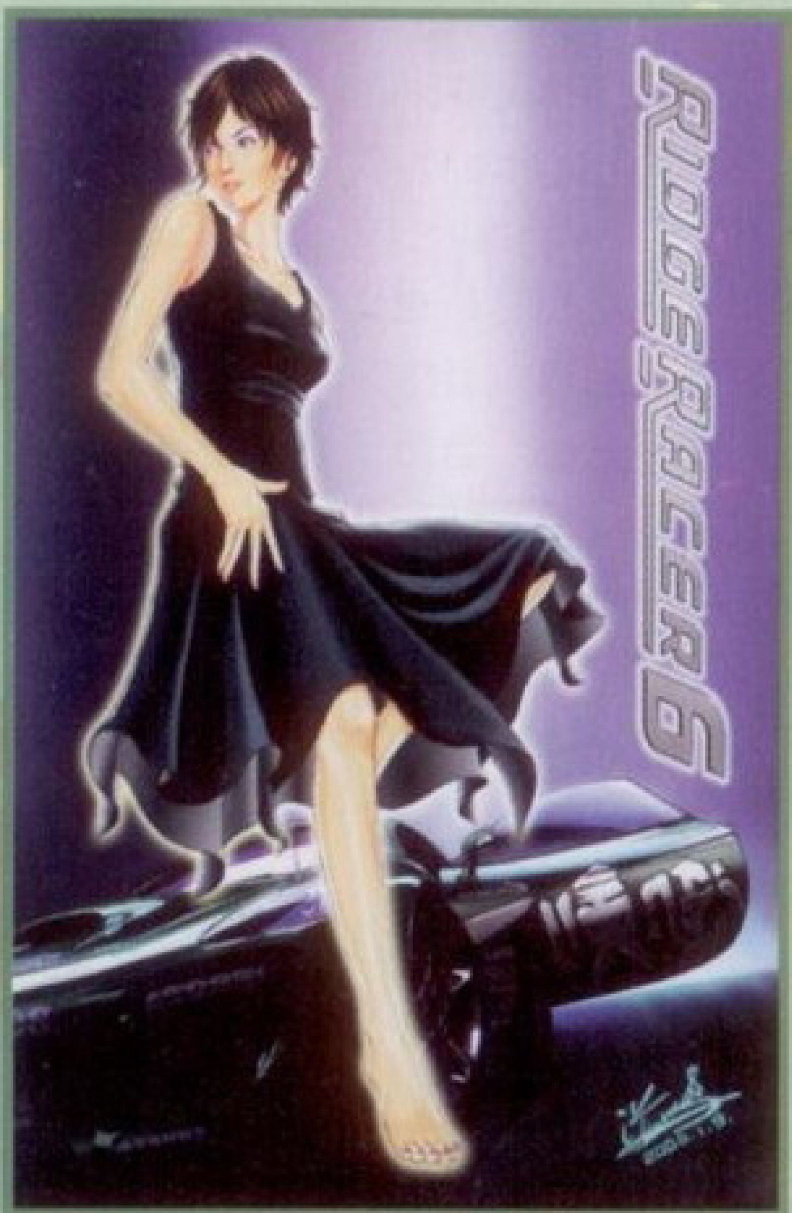
←樱　河南　鲍昕
想不到樱的人气这么旺，游戏已经时隔多年，但此类的画稿却一直不断，还是换换人吧。



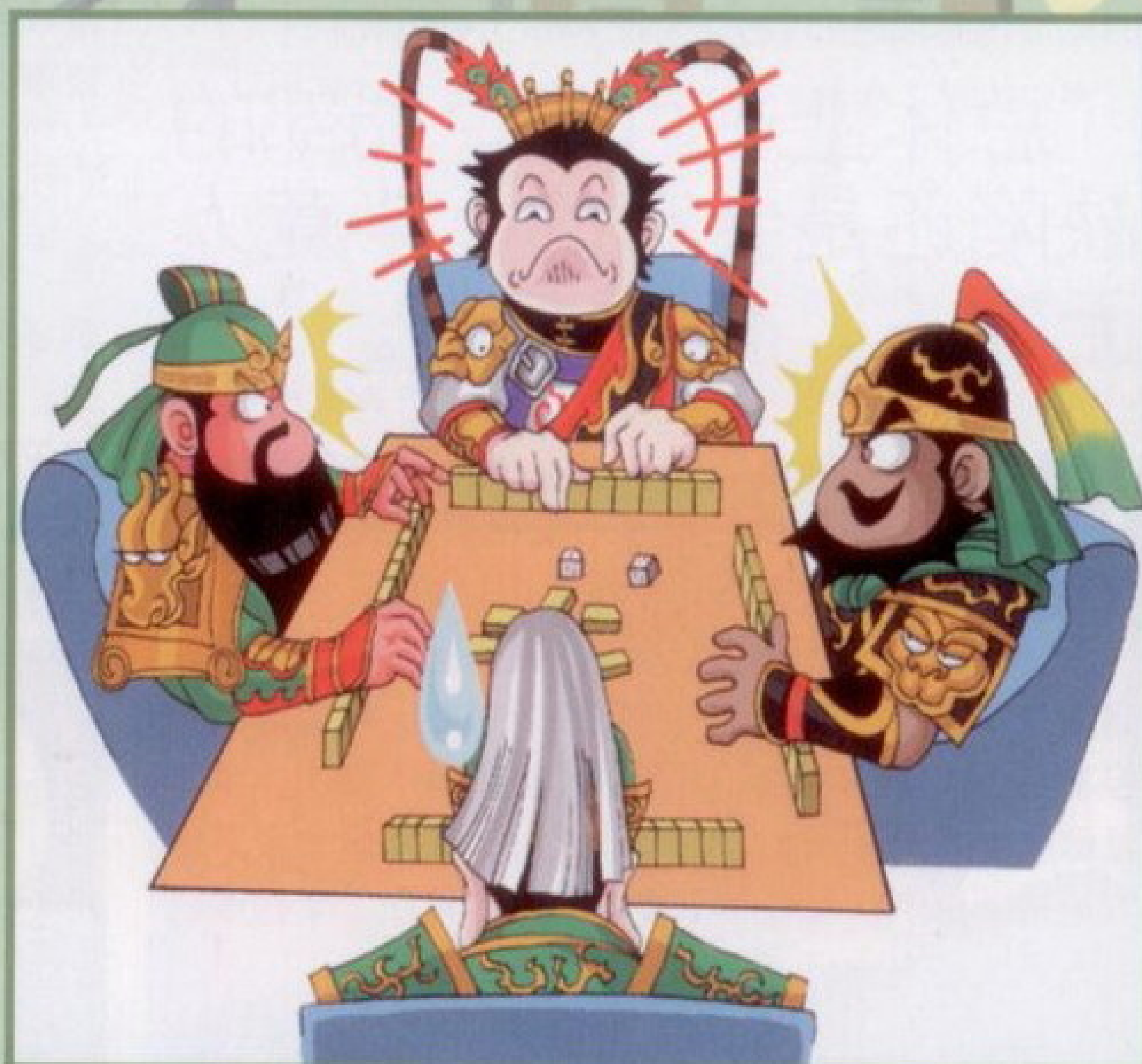
←明日香　河南　鲍昕
相比樱，我倒是更喜欢现代感强一点的香。怎么我总觉得她的动作那么别扭呢？



←扎古　北京　杨锴
你的手绘功力很强，这幅画的意境也很好。你投的其他两幅就不是很理想了。



←永濑丽子　陕西　张鹏
这个「花瓶」在本期米花中也有露面，小沛非常喜欢这个角色，你画的也很有味道。



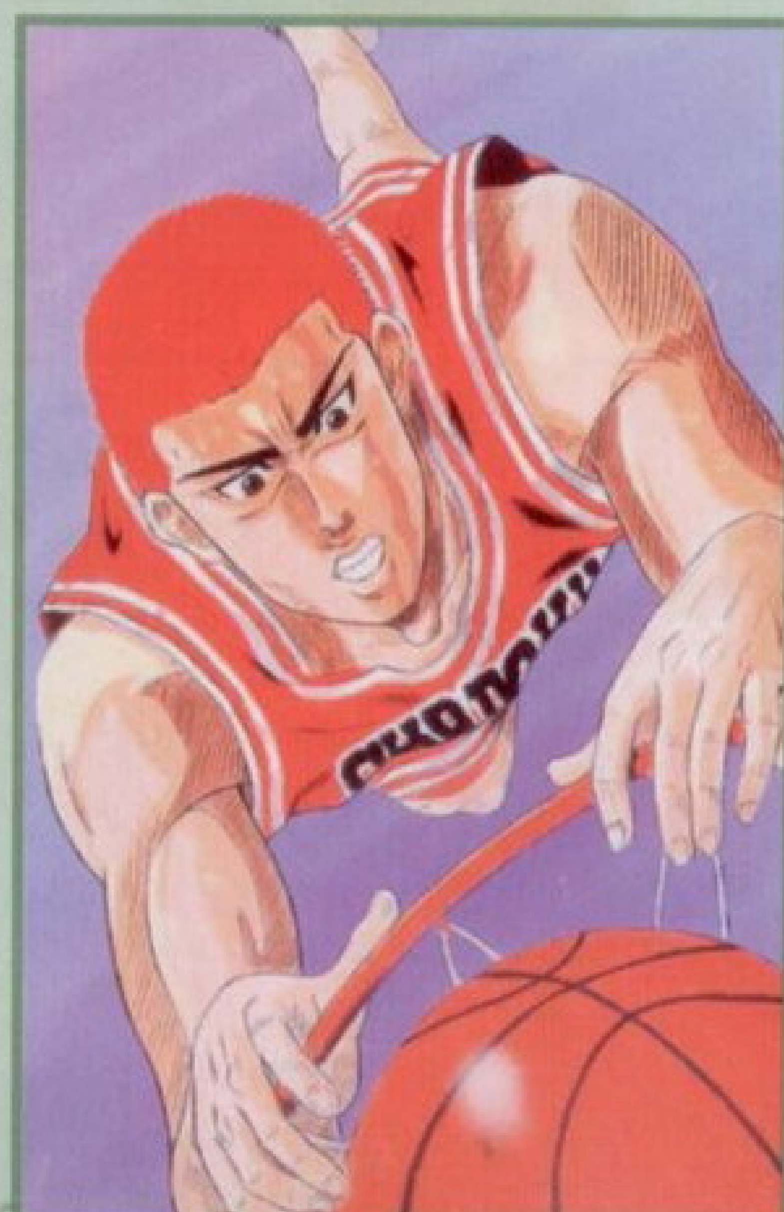
←三英战吕布　甘肃　王冠
三英就这么战吕布啊？！按理说依吕布的智商是不可能在牌技上胜过刘备的，难道刘禅的弱智是遗传的？



←甄姬　甘肃　王冠
甄姬的大头贴果然非常可爱，背景是单调了一些，但神态表现出来了。



←自由高达　广东　梁深华
小沛对3D绘画基本是一窍不通，但却非常欣赏这种无与伦比的立体空间效果，但高达类的作品实在太多了，你为什么不试着画点人物呢？



←樱木花道　黑龙江　刘芳
好久没有见到这个红头猴子了，想当初看动画时的激动现在似乎又回来了。下次记得将此类画面加入一些动感线条，效果会更好。



←王国之心　上海　卧龙
索拉本来就是个孩子，现在他彻底成低龄了。没想到你的画风还真是多变。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



什么是“导演剪辑版”？



■问：1、导演剪辑版的游戏是什么意思？2、樱大战限定DC有可能有全新的吗？3、火影忍者限定版SP是什么颜色的图案？有点什么内容？4、印有SONY标志的透明PS2手柄是原装的吗？5、合金装备限定版GC有什么东东？ （上海 佴丹萍）

■答：1、我们常看到的“导演剪辑版”这个词最初应该是来源于电影界的。根据电影界对它的解释，是指由于片长和尺度等方面的原因，很多电影公映时的版本并不能完全展现导演在拍摄影片时某一方面的态度或者是在处理某一个细节时的角度和尺度，而导演剪辑版就是将公映版所缺失的这一部分内容补充到了DVD等介质所发行的电影版本。游戏业界中的“导演剪辑版”也多少有着类似的定义，其实说穿了，所谓的“导演版”就是有一定变动和新要素加入的“骗钱版”而已，呵呵。2、樱大战的限定版DC？这玩意现在可以说是可遇不可求了。当然并不是说买不到，国内极少数的游戏店中还是可以发现的（也有的没有现货但可以从日本带回来的），不过价格都很不菲，但最重要的一点，也就是龙哥要告诉你的：你或许可以买到成色非常新的樱大战限定DC，但是全新的机子肯定是没戏的了，不可能有。3、火影的限定版SP外表是NARUTO标志性的橙黄色，SP的上面翻盖印有木叶村的标记。这款限定版SP只有主机一台，没有别的附件。4、你说的是原装PS2水晶透明手柄吧？这个是索尼去年新推出的一批手柄，价格比纯黑色的PS2原柄便宜不少，大概在一百元左右或稍低。这个东东目前还没有什么“翻新货”，是原装的，基本上可以信任。5、“合金装备·双蛇”的限定版GC包括一台意味着“回归原点”的银色GC主机及手柄，主机上印有代表SNAKE所属部队FOX HOUND的徽章，以及能够在GC上运行的FC版《合金装备》、《合金装备·双蛇》的特典影像集以及一个特制的小册子。



←主机、手柄和记忆卡都采用了樱大战的颜色和标志

↑这就是樱大战限定版DC



小弟一直在玩创造球会，而且我发现我和无无一样有着号码偏执症，总是喜欢把特定号码留给特定球员，要不是因为有一次保存记录时停电了，我的俱乐部现在已经是百年俱乐部了。这次主要是向龙哥请教两个问题：1、我的球员按电软上的攻略练的个个成神，为什么还老是输球啊，我的教练可是米歇尔斯啊！2、有没有秘技可以让外援无限制啊，而且都能上场，看着自己喜欢的球员却不能买来，齐达内还要打替补。 （湖北武汉 宋玉军）

1、注意技战术搭配，以及各人的位置搭配。2、每年上半年可租借一名外国球员，在外国选手满5人的状态下，我们可以通过租借的BUG来实现队员增殖的目的。比如在2月租借某亚洲无名球员，在其入队后再购买一名国外著名选手顶替他的位置。如此你就会发现巨星顶掉了租借队员的位置，且永久留队。如此每年都可增殖一名外国队员，只要你付得起超级高工资……



这次想问龙哥PSP的问题：1、PSP能无线上网，但是要无线路由器，那个无线路由器哪有卖的？多少钱？2、PSP屏幕坏点可修复吗？如何避免坏点的加深？3、PSP有外接充电器，用了之后会不会因为电压不稳，而导致PSP电池的老化？4、最后一个问题，PS2美版生化4用EASY通关后有没有无限火箭筒？为什么我没有看见武器商人卖呢？5、我想加入闯关一族怎样才能加入呢？（北京 基拉）

1、无线路由器购买和选择的问题你可以参考本刊前两期曾经刊登过的关于NDS无线上网的文章，两者在无线路由器的购买选择上基本上都是可以通用的，回来安装以及设置方面也差不多。2、不仅是PSP，包括NDS等在内液晶屏上的坏点都不可修复，虽然之前曾经有公布一些所谓的修复坏点工具，但是无论从技术原理还是实际效果来看都基本不可信。坏点少数情况下还是会扩散的，不过就龙哥所知，到目前为止发生过坏点扩散的案例可以说是凤毛麟角，所以大家基本上还是无需为此担心的。3、任何电池都会因为在充电的过程中老化，这个你不用担心，与手机电池一样的道理，用久必换。4、美版生化4的话，必须用NORMAL难度通关一遍才能买到无限火箭筒，如果是日版的话，用EASY通关一遍就行了。5、所谓“闯关族”，其实是我们对所有玩家的一种称呼而已，并不存在怎样加入的问题，也就是只要你自己没意见，就可以称自己是闯关族的一员了。



小弟我第一次给电软写信，有几个问题想请教龙哥，7万系列的PS2是不是由于没有风扇和加装改机芯片发热量大，容易烧机？我准备购入一台PS2，一直为买5万系列还是7万系列而苦恼，扬州市一台全新的5万系PS2要1600元，7万系为1400元，价格和电玩通上相差无几。只是怕7万容易烧机，5万容易进入灰尘，光头受影响一机都没有购买，请龙哥给点建议。BOSS说七万没那么容易烧机，我信不过他，我们这游戏机室都是五万系的，我相信龙哥给个准确答复。前两天在游戏室玩MGS3，遇到一个奇迹，或许不是：在基地内打晕“雷电”，穿上



他的衣服，戴好面具进入尽头的门后发生剧情，SNAKE被抓，这里系统要求记录，我记录后下机；过两天我再去玩，读取记录后发现在监狱中不知怎么走，后来实在出不去，自杀退出，再次读记录，进入的不是MGS的过场动画，而是不知道的游戏，像无双，但又有怪物拿刀攻击，穿警衣，我还能操作，攻击敌人，只是此时画面是灰色的，声音也有，我去找BOSS，他来后，我没控制主角，主角倒下，黑屏，出现MGS过场动画……BOSS也不知怎么回事，他没看见过程，龙哥这是怎么回事？还有监狱内怎么出来，我投食物引来敌兵，给了我喷雾，可我还是出不去，应该怎么办？龙哥，电软第170期上你的漫画《元老级》中，你被大家欺负是真的吗？漫画中向您扔纸团的是木头，我要找他算帐，既然龙哥贵为元老级，应受大家敬重，怎么能被欺负呢？生化五和MGS4有什么新消息？我最喜欢这两款游戏了。 （江苏扬州 陈振兴）

关于PS2主机5万系列和7万系列各自的优缺点你已经列举的差不多了，龙哥也没有太多要补充的，只是希望你明



白：没有完美的主机，你想要购机的话就必须有所取舍——何况它们的那些问题本来就不是什么太大的事儿，不要太过计较这些，至于7万的烧机问题，确实没有你认为的那么严重。你所描述的MGS3的情况，很明显是因为在监狱中你吃了自杀药的缘故，这是本作中的一个隐藏要素，按照你这个操作的话就会进入“噩梦模式”，这是一个类似于无双类型的小游戏，画面灰暗，你要做的就是不断的砍杀，说实话没太大意思。在主线流程中要想走出牢房其实很简单，只需用无线电接通频率144.75就会把门打开——这个特殊通信频率其实是在之前剧情动画的最后THE BOSS给SNAKE一枪时按R1键看到的。热线中刊登的漫画题材问题，龙哥应该做过说明，里面的内容基本上都是纯属虚构，为博大家一笑尔。实际上的情况是，在编辑部里，龙哥属于专门干欺负他人这种事的反面角色（笑）。BH5和MGS4方面，暂时还没有新消息公布，请留意本刊的后续报道。



1、我在玩鬼武者3的时候，打到巴黎圣母院地下的时候，已经把所有敌人都消灭了，但是接下来就过不去了，请问如何才能继续？再一个就是关于鬼武者2的问题，在过到海边和奥刚达决战的时候，有攻略说这是剧情需要，打到一定时候女主角阿邑会出现，但是我一直都没有等到她出现，是不是还有另一个出口。2、我的PS2是50001型的，是否可以读DVD影碟？JS说是可以，但我经过多种测试未见效果，是否机器有问题，还是另有方法？3、现在PSP的价格是多少，是否有翻新机，有多少款游戏是否都可以在记忆棒下载？ （吉林长春 郭志雷）

1、鬼武者3的问题，看来是因为你还没有拿到吸暗符的缘故，吸暗符是从第一个口进去后会看到一个闪着光的骨架，用刀将其打破后就可以得到吸暗符，这一处的提示并不明显，可能是被你错过了，然后在右边路上的宝箱里得到吸暗之书。接下来原路返回大厅，以面向大厅正面的烛台为准，依次按照左上、右上、左下、右下的顺序用吸暗符

吸收掉各女神像身上的黑雾，就能从石兽嘴里面拿到空牙刀去开门。鬼武者2的问题，阿邑确实会随剧情登场，不过前提是你要进行攻击而不是站着傻等。2、可以，是操作方法的缘故。一般来讲，用PS2看DVD的步骤是：开机后按出仓键，放入DVD光盘，按住RESET键不放直到指示灯变红，松开RESET键，再重新按住RESET键三、四秒钟，再松开后应该就会读取DVD电影光盘了。3、PSP各版本的价格都不一样，目前应该还是在两千元左右，市面上有少数PSP翻新机，上期杂志的开卷特辑中有比较详细的鉴别办法介绍。PSP可下载游戏的具体数目龙哥没有算过，应该说还是比较多的——不过破解率明显没有NDS的高。

GBA上的《蜡笔小新大冒险》中，我怎么得不到倒数第一和第二件衣服啊？就是能变成青蛙之后的那两件，望能详细说明一下。还有，据说光荣已在06年1月1日发行了《真三国无双》合集是吗？能否详细介绍一下，具说有张资料盘，收集了最强武器、人物、全道具，是二代还是三代的，还是猛将传的？合多少钱？

（天津 陈映东）

你没得到的那两套服装应该是“小鸡服”和“蜜蜂服”。小鸡服的入手方法是在第2关进入遗迹后取得道具“手袋”，然后把手袋交给松坂老师可得到花束，之后送给娜娜子，可得到入场券，之后交给吉永老师就可得到小鸡服。该服装的作用是跳得比较高，按住A可以使下降速度降慢，按B可以用嘴啄人，按下再按B可以生蛋……蜜蜂服的入手方法是在第5关用青蛙服取得道具“玩偶”，然后把玩偶交给某人（抱歉忘记名字了）可得到玩偶贴纸，将贴纸交给第2关的风间可得石头，把石头交给11关的阿呆即可得到蜜蜂服。该服装的作用是可“飞行”且跳跃不可，按B为尾巴针刺攻击，虽然可以飞行不过说实话时间太短。你说的真三国无双合集指的应该是《真三国无双系列珍藏版·上卷》吧？没错，它是由光荣在今年1月1日发售的，其中包括了《真·三国无双》、《真·三国无双2》、《真·三国无双3》、《真·三国无双2 猛将传》及《真·三国无双3 猛将传》5款作品，说白了这次的“合集”只是简单的将以前5款系列作品捆一块大甩卖而已，没什么新要素加入。售价为10290日元，约合人民币700元左右，个人以为没多大收藏价值，除非你是无双系列的死忠。



请教几个问题：《牧场物语·矿石镇的伙伴们》里，泉之矿场和湖之矿场有没有底啊，如果有最深到几层？还有力之果实都怎么得到，有数量限制吗？鱼王可以钓上来吗？

（河北三河 贾昌）

有底，两个矿场最深都是255层，可以挖到不少好东西。力之果实在游戏中一共有10颗，它们的入手方法分别是：1、在电视购物中会出现力之果实的购买，去酒吧打电话订购；2、冬天去湖之矿场，在矿场的后面可以得到；3、在清理牧场田地的时候，会随机挖到；4、在女神住的湖里，连续10天送女神喜欢的东西就会得到；5、在湖之矿场的第19层随机得到；6、在泉之矿场的第100层随机得到；7、在狗的飞盘比赛上获得胜利后的奖品；8、在赛马比赛中用赢得的900张奖券换取；9、钓鱼到一定的次数之后随机钓到；10、赛马比赛中获得冠军的奖品。所谓的“鱼王”，其实就是LV6的鱼，一共有6种，只能得到1只，无法出货。要钓到LV6的鱼要求玩家用LV6的祝福钓竿或是LV7的贤者钓竿，后者更好使，推荐使用，顺便PS一句，要入手贤者钓竿的必备道具诅咒钓竿在湖之矿场的第29层。以下分别是6种“鱼王”的名称、分布区域、出现条件和钓鱼时间：石斑，牧场河川下游，拥有寿司、刺身、烧鱼三种料理食谱，春夏秋三季的PM6点至PM7点之间；鲤鱼，湖泊，鱼出荷量总计达200尾以上，时间同上；乌贼，沿海，抛竿前将小鱼投入海中，春冬两季的PM6点至PM7点；灯笼鱼，沿海，PM10点至次日AM8点间，春夏两季凌晨12点之后；温泉白斑，温泉，无特殊出现条件，PM7点至PM9点之间；腔棘鱼，湖之矿场地底湖，拥有上面5种鱼，冬季。

我的PS2是02年11月入手的，每到假期我都会狠玩，经常从早晨七、八点一直玩到晚上十一、二点，甚至通宵，一直都没有出毛病，直到上上周我让BOSS帮我下载并刻录了一张《太鼓达人6》，拿回家什么方法都用尽了可还是读不出来，拿去找BOSS在他七万型主机上却可以玩，而且读盘速度很快，上次买的一张金手指也是这样，一些D版游戏也经常不读，这是挑盘我知道，但我想知道是哪里出了问题，应该修或换些什么？不然会被JS敲得痛不欲生，您忍心吗？还有，我两个原装手柄同时都不会震了，修一个大约用多少钱？JS会不会把里面的零件偷换掉，我经常把PS2拆开除尘，这种做法好吗？

（云南保山 段骁桐）

02年买的，那么古老的机器，而且还是像你这么玩，光头可能自然损耗的差不多了，刻的游戏是什么盘的？DVD如果不是可擦写的不存在不能读的问题，就是光头老化，如果是可擦写盘



的，02年的机器是不对应的，金手指盘确实是很难读的，建议将就玩。你的机型早没有全新光头了，所以也没必要去换什么光头，现在不还是能用么？再坚持个一年半载应该还是可以的，到时候PS3差不多也该出了……手柄同时不震值得怀疑，建议先拿手柄去别的机器上试，有可能是你本身机器的主板坏了所致。

本人是从高二才有一台SP的，所以只能玩些别人不玩的游戏，或过时的GB游戏，1、现在有一款《赛尔达传说·大地之章》，玩到迷失森林那个树怪叫我一直往西走，可我往西或改变方向就是走不出去。还有《口袋怪物·银》GB版我已经把全部的道馆都打败，怎么还有几间房间不能进入，还有它们叫我打富士老人才能进去，富士老人是谁？在哪里？怎么才能找到他，让他带进去呢？2、上学期期末考试我考了全班第一名老姐给我买了一台电脑，请问您一下PC可以运行PS2、PS、XBOX、NGC、DC、SS的游戏吗？我只知道有GBA、N64还有街机的模拟器，不知道它们有没有模拟器？3、今年我老姐说如果我考入一本我可以得到我想要的东西，所以我想PSP是最佳选择，请问PSP普通版和豪华版有什么不一样？UMD可不可以用三星康宝或DVD-+R/RW刻录，或12CM的CD-ROM或DVD-ROM索尼RSP可以读取吗？

（福建泉州 迷盲）

1、《赛尔达传说·大地之章》的问题，在【1，5】（该坐标以地图左下角为原点）按照下面的顺序来走：使用冬之杖，往左走；使用秋之杖，往下走；使用春之杖，往右走；使用夏之杖，再往上就走出循环森林。说起来，GBC上的《赛尔达传说·时空/大地之章》是当年任天堂和CAPCOM联手打造出来的非常优秀的作品，利用时空或是季节的变换来解决谜题的设置也相当有新意，可以说相当的经典。《口袋怪物·银》的问题，因为年代久远，龙哥已经记不大清楚了，不过据我所知，口袋妖怪中有“富士老人”登场的作品应该只有最初的“红/绿”那一代和04年大幅强化后的复刻版“火红/叶绿”吧？《口袋怪物·金/银》中应该是没有“富士老人”这一角色出现的。而在其出现的那些作品流程中，应该是在玩家第2次返回灵骨塔时在塔顶从火箭团手中救出来的，救出富士老人后他会给你一个口袋妖怪之笛用来唤醒拦路的卡比兽。至于你说的打不开的门的问题，你现在不是已经打败全部道馆了吗？那就干脆先把游戏打穿了再说，有可能是在这期间会得到什么道

【感动中国评选】









关于家用机的“位”

■问：龙哥，有一个问题我一直弄不明白，那就是都说PS2是128位的家用游戏主机，可我发现在PC界64位CPU的出现好像也就是近两年才出现的东东，可PS2早在2000年就发售了，难道说PS2比PC要领先这么多？！个人觉得似乎有些不大可能，还是说出现这个情况是类似与家用机与PC方面容量计算单位的不同（bit与BYTE）？恳请龙哥能够为小弟解答这一疑惑。

（上海 衙内）

■答：关于家用机的“位数”问题确实会令许多玩家困扰。之所以出现如今这种现象，其实最早应该源自于1989年左右世嘉和NEC为了从任天堂的8位红白机手中抢夺游戏市场，而对其16位主机所做的大肆宣传。当年CPU处理器的比特位数（bit）可以说是判断主机强大与否的重要依据，不过随着厂商们在宣传上对位数概念的过分强调和定义模糊化，例如所谓“任天堂的‘64’位主机是PS和SS性能两倍强”这类的标语，也开始导致玩家对“位数”这一概念理解开始混乱。

要想讲清楚这个问题，首先让我们来看看PC中关于CPU位数的定义：位

指的是CPU通用寄存器（General-Purpose Registers）中可以存放的数据位数（单位为bit），例如64位的CPU处理器就是说其在一个时钟周期里一次可以运行64bit的数据，也可以通行运行32位数据、16位等。其实在PC界，64位的CPU处理器其实很早就有了，比如SUN公司的UltraSparc Ⅲ、IBM公司的POWER5、HP公司的Alpha等等。PC领域从386开始便进入了32位时代，而直到今天64位处理器还没有大量普及使用，但在家用机中CPU的“位数”提升速度倒是一直在大踏步前进，出现这种情况主要是家用机和PC两者本身的目的不同导致了其在硬件设计上以及架构上大相径庭。

其实即使单就PS2来说，它也并非真有一个真正的128位CPU处理器，我们都知道PS2的CPU是EE（Emotion Engine），厂商在宣传中所称的“128位CPU”其实是指EE内部集成的128位GPU（图形处理器），而并非CPU处理器本身，厂商本身也并没有对此做过明确表态，不过是在广告词中刻意模糊化从而给玩家们带来一种错觉而已。说到家用机和PC的硬件架构问题，我们都知道家用机的一切硬件架构都是完全为了游戏服务的，而PC则不同，其硬件架构的目的不是单一性的，而是需要泛用化。所以每一代的家用主机都是一个全新的架构，不需要考虑与旧有系统的升级兼容性等问题，而PC上的64位架构则代表了完全的革新，因为其必须要考虑对原有硬件的兼容性、软件平台等多方面问题，所谓“牵一发而动全身”，这实际上是一项相当巨大的工程。另外，家用机方面由于目的的单一性不仅使得硬件架构迥异于PC，其各单位部件也因为只需着重服务于某一能力而可以不必太在意其他方面的能力，这就是的其复杂程度和成本下降了许多。还有，家用机对“位数”的看重是为了加强CPU的寻址能力，提高同时处理大量数据的能力，以应付同时间的复杂画面计算；而PC的CPU不仅依靠位数提高效能，其他如时钟频率、缓存大小都是需要考虑的。

关于家用机的“位数”问题，最需要向大家强调的一点就是，单纯的强调主机CPU位数并没有任何意义，引用一句索尼美国的硬件技术总管Jerry Jessop说过的大白话“就我所知，我相信Emotion Engine是目前市场上面唯一的一颗128位处理器，但位数并不等于性能。位数有一些意义，但是一颗数据通道位数很高的处理器可能并没有足够的计算能力。位数与处理能力的比例不是线性的。强调位数的重要性更多是市场推广的手法，没有任何实际技术的背景。”最后再给大家举一个现实一点的例子：XBOX的硬件源自于32位的CPU，NGC也没有采用采用IBM Power PC的128位版本，但相信谁都清楚它们两者的硬件性能都要明显强于“128位”的PS2。

具，反正口袋妖怪里拿到冠军后还是可以接着游戏的。2、应该是除了XBOX和DC，其他几种主机的PC用模拟器都有了，不过PS2和NGC的模拟器运行起来效果比较差，没多大实际价值。3、这又是老生常谈的问题了，所谓豪华版仅仅是比普通版多出一个32M记忆棒、保护套以及专用线控和耳机而已，编号后面也会多加一个“k”，机器性能上没有任何差异。当然不可以，UMD光盘是索尼特制的6CM DVD光盘，目前并没有被破解。要知道，如今PSP已经有不少游戏镜像都被成功破解并可以通过大容量记忆棒在PSP上顺利运行了，为什么这些人都是用记忆棒在玩？最主要的原因还是UMD光盘由于其特殊性尚未被破解的缘故，不然D商们早一拥而上了。

龙哥好，小弟最近刚开始玩《新鬼武者·梦之黎明》，我发现本作的难度下降了不少啊，一开始好像还有一个“非常容易”的难度，一闪也容易多了，更夸张的是连锁一闪的发动条件比以前容易太多了，好像只要成功一闪后再连打方块键只要距离不是太远全都能连锁一闪！无语了都。对了，这次的新鬼武者好像新增了一个叫做“鬼武侠”的系统，我已经完成不少了，不过对这个设定了解的还不是很清楚，能不能麻烦龙哥给我仔细讲讲？

（辽宁抚顺 原始人）

确实这次的新鬼武者感觉难度下降非常明显，看的出来制作人显然是打算以本作为契机大幅改变鬼武者系列的风格，可能会逐步变成受众面更宽泛的带有明显LU向的作品，这种转变可能会让不少CU玩家大感失望，不过同时也为更多玩家接触鬼武者降低了不少门槛，至于这种改变是好是坏龙哥就不好下定论了，相信大家应该都有自己的看法。所谓“鬼武侠”，就是穿插在游戏流程中的一些特殊任务，一般要求都是在限定时间内完成指定的目标，“鬼武侠”出现的条件既有可能是在通关过程中，也有可能是当我们重新返回以前打过的关卡中时。本作中一共有30个鬼武侠，胜利的话会根据评价得到相应的奖励物品，失败的话也没有惩罚，可以重复进行挑战。胜利后的评价分为金、银、铜三个级别的鬼牌，评价等级越高，奖励的东东自然也就越好。影响评价的参数包括完成目标用时、最高连斩数、总斩数、魂吸收量和被攻击数，不过龙哥个人觉得最重要的应该还是所花费的时间，因此速度非常重要。完成全部鬼武侠后可以得到所有角色的第一套隐藏服装。





1、PS2 7万型为什么容易烧机，是否因为电子元件过热造成的？官方说玩一小时休息十五分钟，如果是因为过热而无法进行游戏，那么加上传说中的风扇就可连续玩游戏了吗？2、PS2 7万看DVD也要看一小时休息十五分钟吗？3、什么是购买PS2的最佳时期啊？春节前能买到吗？4、PSP1.5版可否升级到最新的2.60版？是不是只有1.5版支持记忆棒玩游戏？5、记忆棒原装，组装有什么区别？记忆棒高速和普通的在PSP上使用时有什么区别？2G高速（原装）多少钱？2G普通原装多少钱？

（河北满城 王宁）

1、7万型PS2之所以容易烧机的原因，主要是由于主机体积的大幅缩小导致的各元件之间空隙过小、缺乏足够的散热空间，内置风扇被取消，当然最主要原因还是玩家们为了能够玩D版游戏而加装的改机芯片，不但在主机内部本身就不够宽裕的剩余空间占掉了一块以及芯片本身会散发出来的热量所致。这也是为什么7万型PS2在我国玩家中的烧机情况比在外国多的原因。至于加上风扇，不过是帮助主机散热的一种手段而已，并不是等于加装了万能保险，玩游戏的时候最好还是悠着点儿。2、所谓的“玩一小时休息十五分钟”是一个相对的概念，主要目的还是在于建议玩家玩游戏时注意“劳逸结合”，防止视神经过度疲劳影响视力及身体健康。这个数值只是大致的要求，并不是让我们真一丝不苟的完全照搬执行，比如用PS2看电影的话，一部片子总得一百来分钟吧？当然是一口气看完了，没听说过看部电影还中间停下来休息十五分钟的……3、春节？好像早过完了都(汗)。春节购机的人多是因为许多学生朋友都是要等到这个时候才能借“压岁钱”之名小发一笔横财，兜里有了银子自然会去游戏店照顾生意。但实际上所有游戏店也都会趁着这段时间抬高价格，实际上是划不来的，龙哥的建议是，如果不是特别急着想要的话，最好还是避过这个时间段再说。4、可以。并非只有1.5版才支持记忆棒玩游戏，事实上2.0版的也可以，只不过大部分的第三方软件都是以1.5版为基准的，所以大家通常也都会把1.5版默认为用记忆棒玩游戏的“标准版本”。此外2.X版的也可以通过GTALC（即PSP版的《横行霸道·自由都市故事》）的漏洞来执行一些程序。5、原棒就是由索尼官方制造的记忆棒——SANDISK因为得到了索尼的正式授权所以应该也算原装，除此之外的所有记忆棒都属于“组装”的范畴。一般来讲，原装记忆棒的质量好有保障但价格也会高一些，组装记忆棒质量则良莠不齐容易出现各种意想不到的问题，但在价格上有不少优势，不过最近记忆棒市场大打价格战，原装记忆棒的价格其实也非常合理了，大家最好还是尽量购买原棒。普棒和高速棒的差别主要体现在传输速度方面，根据索尼官方给出的数据：高速记忆棒读写数据的速度可提高至80Mbps（10MB/秒），比以前的普通记忆棒在完美反应和最少等待时间上快了两倍。目前2G的索尼普通原装记忆棒价格大概在700左右，没有看到2G容量的高速棒。

小弟是红警的爱好者，向您请教一个问题，PS上的《沙丘2000》，也就是PS版红警的无限金钱密码是多少？我伙计说在右边的工具栏中有方形、三角形、叉形、圆形，标志处各自点击几下，成功一次会增加一万元，但他把密码给忘记了，我选的HARD模式下三家敌人经常猛攻我，让我损失惨重。还有一个就是有关机能的问题，PS版红警敌人一多，并且堆在一块不走的话，造东西会异常缓慢，这是PS的机能问题，如果用PS2和即将出世的PS3打红警，人一多会缓慢吗？我试过用PS2打红警，好像和PS上没啥区别，那PS2的机能强在哪儿呢？

（陕西岐山 王文波）

在工具栏中迅速按住X键并按顺序输入以下按键：X、□、△、○、□、X，再按下R3（即将叉摇杆按下去）就可得到一万元，反复输入此秘技的话可以快速致富。另外龙哥再友情附赠一条开启全地图的秘技：同样是在工具栏中按住X键并依次输入□、○、X、△、△和□键即可。你说的机能问题，用PS2玩“沙丘”，不过据龙哥所知，PS2上并没有正式发售过沙丘系列的作品，曾经预定在2001年底发售的《Frank Herbert's Dune》最后也被取消了。如果你进行对比的手段是指在PS2主机上玩PS游戏“沙丘2000”从而得出PS2机能与PS差不多的结论的话，龙哥只能是无话可说了。要知道，PS游戏都是利用PS的硬件机能制作出来的，其各方面的效果自然都会受到PS硬件本身性能的限制，就算将其放到性能高出前者一大截的PS2上，游戏本身的素质也根本不会得到提高——这个道理就和用一个小桶装满水，可如果将这一小桶水倒进大桶里后这些水本身的体积并不会有什么改变是一样的。尽管PS2可以对在其上运行的PS游戏画面表现方面做少许的优化，但这个程度是很有限的。至于你订阅杂志后地址变更的事情，龙哥已经通知发行部，那边已经将地址更改过来了，请放心。



次世代传媒联盟 最新上市日期

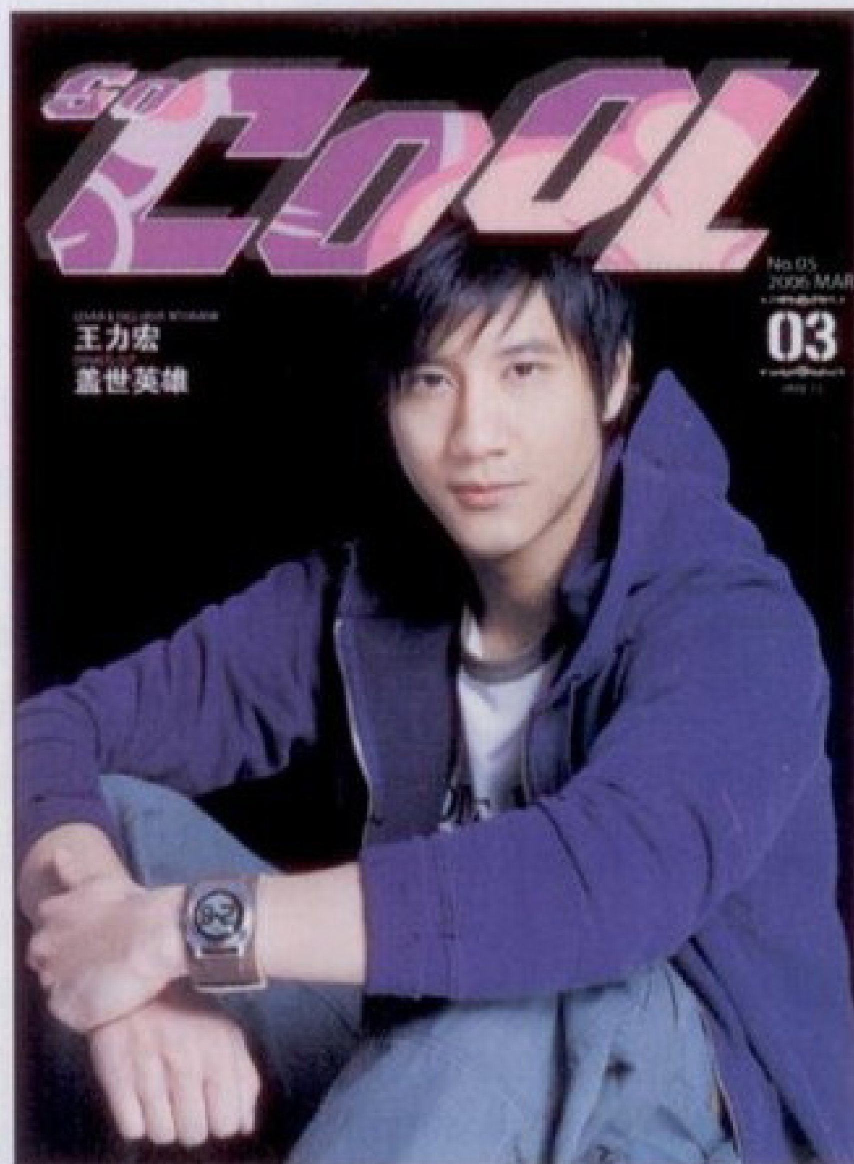
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元 3月5日出版



想有个全新潮流扮相吗？新一期SoCool给你"列一个潮流购物单"，按照"如何抛弃菜鸟形象"的标准为你准备大量资讯。另外，超级大礼继续狂送nikeairmax360 AVIA840，随刊赠品金属挂链你别错过！

SO COOL 2006年第(3)期

■定价：15元 3月1日上市



石田彰动画声优特辑，动画新作吟游默示录、备长炭、半月星空、复苏的天空等，赠品为随机手巾加超大海报。自本期起限量发行动新DVD版，全赠品收录。

动新37期

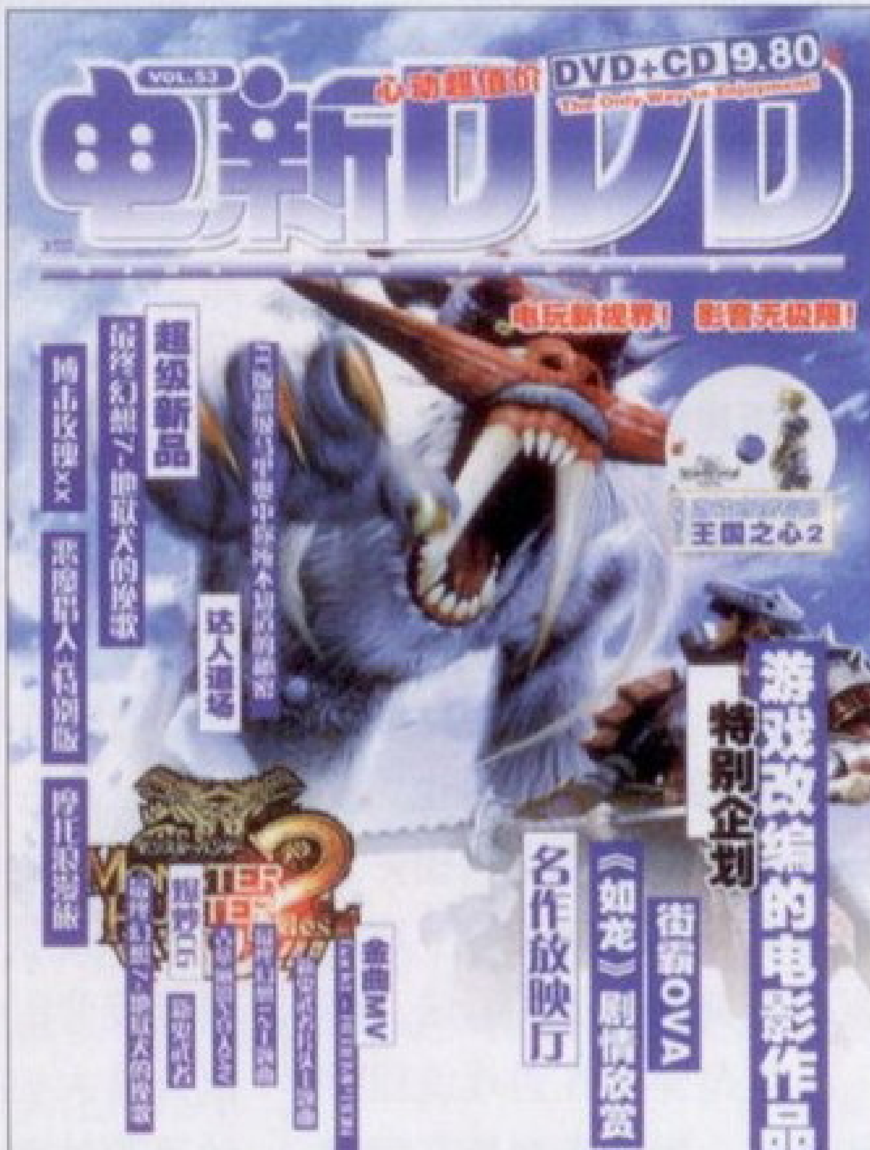
■定价：9.80元 3月1日上市



特别策划：追述回忆心跳依旧，完全攻略：死神 驰骋苍天的命运，深入研究：生化危机 死寂，彻底研究：失落的魔法，新作公开：铁拳 黑暗复苏，樱花大战1+2，口袋妖怪战队。

掌机迷51期

■定价：5.80元 3月5日出版



特别企划：游戏改编的电影作品，超级新品最终幻想7，搏击玫瑰，恶魔猎人等，最终幻想12主题曲，古墓丽影，新鬼武者片头曲，街霸OVA，如龙剧情欣赏。

电新53期

■定价：9.80元 全国热卖中



《口袋迷3》要登场啦！本期收录最新口袋妖怪电影及游戏的详细信息，还有日本限定GBM掌机大抽奖，神秘赠品更让你不能错过。

口袋迷(3)

■定价：18元 3月3日出版



新春新感觉！丰富内容，精美赠品，全新栏目更多新鲜有趣的玩具讯息以及诱人抽奖机会，喜欢玩具的人春天读书的第一选择！

TOYS(4)

■定价：9.80元 全国热卖中



三大特辑——最终幻想进化论、各行其道的忍者之路、财宝的轨迹，三大专题——2005年日本游戏出版报告、复刻游戏时代、FF111周年。

游戏批评06春季号

■定价：12元 3月8日上市

电子游戏软件	
2006年第1～6期	9.80元
动感新势力	
31、32、34、36、37期	9.80元
电子天下·掌机迷	
第21期、22、24、26～28、30～49期	9.80元
第50～51期	5.80元
电玩新势力DVD	
33～35、38～53期	9.80元
口袋迷(2)、(3)	18元
TOYS第(1～4)期	9.80元
SOCOOL第(1～5)期	15元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟	68元
2005标准掌机典藏	24元
生化危机4完美体验典藏	25元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

经典动画歌曲究极收藏!!

雙DVD本篇動畫MTV&特典PV共計40首

3月5日全国发售

本篇DISC动画MTV金碟收藏

无法割舍的祈愿
■「魔法骑士」第一季片头曲

Radiance
■「星舰驾驶员」片头曲

KOHAKU
■「微笑的闪士」片头曲

旅程
■「LOVELESS」片尾曲

RHYTHM EMOTION
■「全金属狂潮 校园篇」片头曲

渐渐被你吸引
■「龙珠GT」片头曲

化作泪水
■「诗片」片尾曲

Grip!
■「犬夜叉」第四季片头曲

崛起吧!战士
■「魔装机神」插曲

为明天而落的泪
■「拜托了!双胞胎」片尾曲

在遥远的街道上
■「魔卡少女樱 被封印的卡片」主题歌

Memory
■「魂狩」片尾曲

蝶
■「零 红蝶」主题歌

那就是爱吧!
■「全金属狂潮 校园篇」片头曲

去门之彼岸
■「钢之炼金术师」第二季片头曲

豪華贈品
DVD兩枚組
售价29元

动感新势力动画歌曲MTV精选集

ANIME MUSIC VIDEO

水晶MTV DVD

ANIME NEW POWER

时速100英里的勇气
■「逮捕令」OVA片头曲

瞳之碎片
■「MADLEX」片头曲

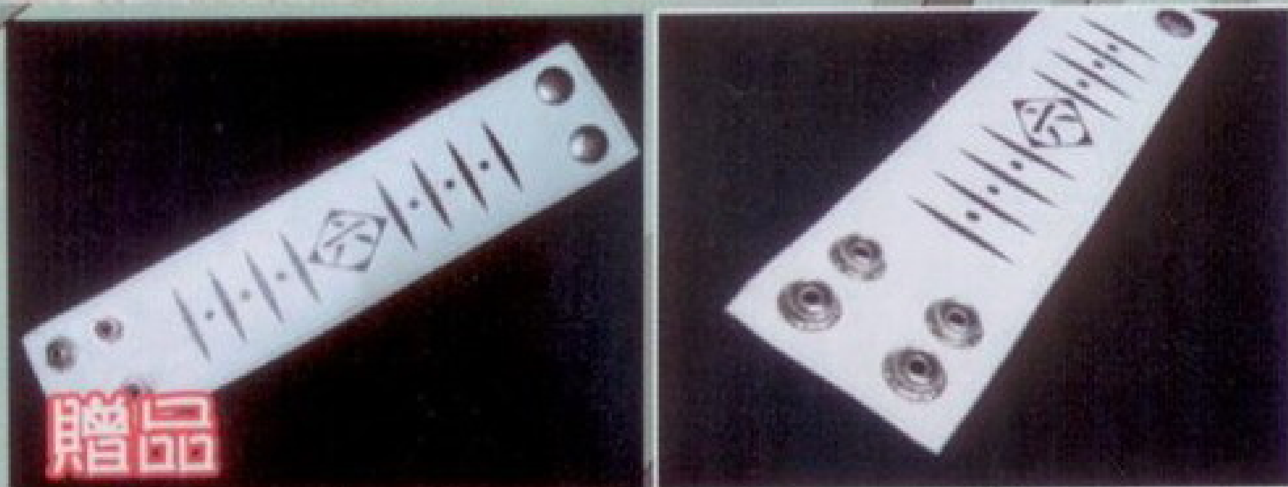
Dearest
■「犬夜叉」第三季片尾曲

魂之轮回
■「新世纪福音战士 死与新生」主题歌

鸟之诗
■「AIR」片头曲

高清DVD畫質
豪華典藏贈品
24頁全綵精美説明書
時尚DVD獨立包裝
日文/中文/日文羅馬音三層歌詞對照字幕

死神六番队腕带





CLAMP十五周年纪念鼠标垫



特典DVD收録精選動畫PV二十首

■玉置成实 REASON『高达SEED DESTINY』第一季片尾曲、大胆往前走↑Heart & Soul↑■KOTOKO Re-sublimity『神无月的巫女』片头曲■坂本真绫 gravity『狼雨』片尾曲、MAMESHIBA『地球少女阿周娜』片尾曲■下川みくに 那就是爱吧『全金属狂潮FUMOFFU』片头曲、不要在悲伤面前认输『全金属狂潮FUMOFFU』片尾曲■川田麻美 radiance『星舰驾驶员』片头曲、绯色之空『灼眼的夏娜』第一季片头曲■水树奈奈 innocent starter『魔法少女奈叶』片头曲、WILD EYES『甲贺忍法帖』第一季片尾曲■T.M.Revolution Zips『高达SEED MSV』主题曲■滨崎步 Dearest『犬夜叉』第三季片尾曲■Berryz工房 恋之咒缚■仓木麻衣 always『名侦探柯南 前往天国的倒计时』主题歌■栗林みな实 Shining☆Days『舞-HIME』片头曲■南里侑香 焔之扉『高达SEED DESTINY』插曲■松泽由美 Dearest『机动战舰抚子』主题歌■小仓优子 女孩子男孩子『校园迷糊大王』片尾曲■椎名碧流 Memories

邮购请注明“水晶MTV”邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取

米花通信

Vol. 27
主持人：小沛

玩游戏的什么人居多？男人。男人对什么感兴趣？漂亮的女人……随着游戏逐渐向着成人化发展，似乎很多游戏中都要有几个美女来撑场面，有的在游戏中扮演最惹眼的角色，有的是为了平衡游戏中的男女比例，而有的干脆就是纯粹的"花瓶"。这些美女使游戏增加了可观赏性是事实，但一款游戏是否真的需要这种手段来提高自己的人气倒值得考虑，如果内容空洞，像某些廉价系列中只是将美女凑在一起，而内容粗制滥造，这样的游戏永远登不上大雅之堂。本期米花介绍的自然不是此类垃圾游戏，我们只挑选优秀作品中的经典形象加以分析，看看这些MM在游戏中究竟扮演了什么角色。

游戏世界里的"花瓶"

首席车模 永濑丽子

相信经历过PS时代的人都不会忘记那上面的《山脊赛车4》，本作是这一系列实现飞跃的一作，正是从这一代开始，山脊系列成为了赛车游戏中的知名大作。但是作为一款赛车游戏，人们在相互传颂的时候最先说的是什么呢？恐怕大部分人都会先夸片头CG中永濑丽子的精彩出演。香车美女本来就是绝妙的搭配，但是这种搭配的目的往往是利用美女来突出赛车这个主题，R4则不然，永濑丽子倒成了这个游戏的首要关注点。不过NAMCO的游戏制作功力还是值得肯定的，不然仅凭一个没有什么实际意义的花瓶不可能造就一个真正的经典作品，因此永濑丽子在游戏中扮演的角色只能说是起到了锦上添花的效果。

赛车美女的搭配在今天是理所当然的事，就像车展，无数参观者的目光和镜头所对准的首先是展场上的车模。而当时永濑丽子扮演的就是这个角色，那时的轰动效应依照现在的看法已经没有什么，如今这种做法也早已运用在各个赛车游戏当中。永濑丽子算是赛车游戏中最著名的花瓶了，其后的无数"同行业者"几乎都没有留下名字，并且由于丽子的人气高，后来的作品中又有两次登场，这在以前是空前的，而看看后来的趋势估计也要绝后了。


←静御前在本作中的作用就是简单的养眼。

纯粹花瓶 静御前

冈本吉起单飞之后的第一款作品《源氏》在发表之初就引起了业内的关注，而其中的一个角色尤为引人注意，她就是静御前。在最初公布人物设定画时，我们看到的只有3位角色，分别是源义经、弁庆、静御前，而其中静御前是唯一的女性，拥有美丽外表的她自然获得了格外的关注。就在大家猜测这位美女究竟在游戏中使用什么样的招数，究竟如何打造一个飒爽的女侠形象时，《源氏》的发售彻底打破了人们的梦想。游戏初期，玩家只能操纵源义经，而后来弁庆的加入也让人认为静御前也会在游戏的后期加入到义经的队伍当中，可是直到她的第一次出场人们才恍然大悟，原来她真的就是个摆设。

冈本吉起还真是会卖关子，先把人设放出来吸引人，又不说这些人在游戏中扮演什么样的角色，使得玩家对游戏充满了期待，而结果的出人意料则只有玩家自己知道。静御前这个花瓶其实并不是本作的全部看点，但这样一个描写人魔大战的严肃题材实在是太过刚烈了，没有一位女性来为这个游戏缓解气氛的话，估计整个游戏的过程会相当单调。于是在《源氏》的最后一段情节中上演了英雄救美的一幕，只不过如果玩家选择弁庆来通关的话，静御前就会无力地倒在一个彪形大汉的怀里了。



花团锦簇 DOA沙滩排球

前面介绍的都是在游戏中独树一帜的花瓶，而接下来说的《死或生极限沙滩排球》则不是只有一只花瓶了，简直可以说是"花团锦簇"。整个游戏中根本就没有男人，所有成员都是《死或生》中的人气女性角色以及新增的美女。这个游戏的诞生基本是为了满足《死或生》fans们的特殊爱好，环境设计得也非常优美，每一个角色都是以泳装登场，并且还有观赏模式，这样的游戏明显就是以美女为卖点，坂垣则当起了花瓶店的老板。

《死或生沙滩排球》这个游戏以前说得太多了，这个作品的成人向是大家都知道的，所以花瓶多一点并没有什么稀奇。反正大家都说《死或生》系列是醉翁之意不在酒，索性就直接做一个主题突出的游戏让大家爽一下，谁也别说坂垣藏着掖着，我们就是要打美女牌。现在游戏实在是太多了，能有点吸引人的东西确实不容易，把美女搬出来是最方便的做法，因为有了视觉的震撼就可以在其他方面少花点心思，并且效果还不错，难怪KONAMI后来也要跟风做什么《搏击玫瑰》了。


←死或生如果没有这些美女就没有今天。

性感忍者 不知火舞

《格斗之王》中的不知火舞是该系列中毫无争议的第一女性角色，论其实力的话，不知火舞绝对不是KOF女性角色的佼佼者，但喜欢使用她的人却有不少，原因很简单，就是漂亮。从《饿狼传说2》的初次登场，这个性感的女忍者就成为了该系列的人气第一角色。在整个上世纪90年代中后期，舞都是格斗游戏女性的代表，以至于后来《94格斗之王》中收录了这个角色便成了理所当然的事，并且自初代开始就没有错过该系列的任何一作，这一点很少有女性角色可以与之相比。相信现在大家也不会忘记舞出场时换衣服的性感瞬间，不会忘记她失败时喊的那一声"Andy！"，不会忘记她在特殊出场时的一身婚纱……

不知火舞在格斗游戏中扮演的角色在一开始绝对是"花瓶"，因为在那个时候能穿成这种程度的确是个挑战，而SNK在这方面也毫不掩饰，美到近乎夸张的身材、格斗时非常不方便的衣服、性感的登场动作等都在表明这个角色的诞生就是为了吸引人们的眼球。至于后来舞摆脱了花瓶的头衔，那就要归功于其人气的提升使该角色成为非常热门的使用角色。像这种先用外表吸引观众，然后再用实力得到认可的成长过程确实是SNK的一大成功。


←不知火的美丽在格斗界永远传为佳话。

报恩白鹤 IROHA

《侍魂》系列一贯非常严肃，有了刀剑等冷兵器的映衬，似乎美女在这个残酷的世界中根本没有立足之地，因为谁也不想把美女和血腥联系在一起。所以这个系列中的女性角色一般都是坚强的形象，或者是精灵，只有后来的非正统作品中才加入了"色"、"命"等较为性感的角色。《侍魂》在第四代之后有点沉寂的趋向，后来的《侍魂 零》也没有为该系列带来多大的起色。现如今《天下第一剑客传》推出了，近乎集合了该系列所有要素和绝大部分角色的本作让大家眼前一亮，玩家们不仅惊叹于游戏的集大成之气，还注意到了一位与其他角色不太和谐的人物——侍女IROHA。这个来源于神话传说的性感侍女在《侍魂》的诸多角色中属于非常另类的一种，因为其他所有人要么刚猛，要么潇洒，再不然也都属于女中豪杰一类，而IROHA干脆就是一个小女生，而且其性感的外表也很难让人与打打杀杀联系到一起。于是SNK PLAYMORE也在这上面花了些心思，特别是超必杀，为了既突出她的性感同时又不至于太过血腥，所以整个画面用屏风遮挡，IROHA在里面玩了一把"裸杀"。此类角色在《侍魂》中如果不算哗众取宠的话还真有点说不过去，估计SNK PLAYMORE是想借助系统和角色的双保险来拯救《侍魂》系列，希望当年不知火舞的感染力能够在IROHA身上重现，但事过境迁，这样的桥段恐怕很难再有奇效。


←侍魂为求得生存竟然也开始变得眛俗了。

超G女生



Profile 姓名：谢晨 英文名：Force 年龄：18岁 身高：170cm 籍贯：北京 爱好：玩游戏、散步、听古典音乐、弹琴 性格：开朗活泼 喜欢的游戏类型：恐怖、暴力类 讨厌的游戏类型：战棋 游戏年龄：12年

将游戏融入我的学习生涯

各位玩家好，我是谢晨，这期终于轮到我上场啦！高兴自然就不用说啦。首先，我认为《超G女生》这个栏目的构思非常好，给我们女性玩家一个介绍自己、展示自己的机会和舞台。在这里，可以有更多的人认识我们，了解我们，游戏中的女生也精彩！

现在，我还是一个面临高考的高三学生，学习上的压力就不提了。有一段时间我也很矛盾，经常在学习和游戏之间徘徊，有人说游戏多耽误学习啊，也有人说玩物丧志。其实我觉得，学习和游戏之间并没有什么冲突，这并不是为玩游戏找一个冠冕堂皇的理由。游戏作为我们生活中的一个娱乐项目，只要掌握好一个度，劳逸结合，是不会耽误学习的。除非深陷其中，不能自拔……所以，要正视游戏，也要好好对待它哦。

我的游戏水平一般啦，也不是为了玩而玩，只是单纯的喜欢游戏。在游戏中我的身心得到了放松，也学到了很多东西，收益颇丰啊！特别是能与同学朋友一起分享，原来每个人都有一段属于自己的游戏故事，回味起来，即使是很久以前的事了，也仿佛就发生在昨天。

很想看到更多的游戏故事，并且结识更多的游戏朋友的女生赶快都来报名吧！编辑小沛工作非常敬业，待人也很亲切，在这里表扬一次，希望这个栏目办得有声有色！



将游戏与学习完美结合的高中女生

采访本期的谢晨还真是一波三折，年前曾经打过一次电话，但是当天她在考试，所以手机关了。后来又因为寒假要补课被迫再次拖延，直到最近一个休假才挤出时间来到电软编辑部。

小沛■在谈话开始之前真的要表示热烈欢迎了！找你还真不容易。

谢晨■没办法，高三实在是太忙了。今天还是好不容易休息一天呢。

小沛■这我知道，往事不堪回首啊！对了，你在哪儿上学？学习怎么样啊？

谢晨■我读理工附中，学习还可以吧，我们班是比较好的班，所以最近挺刻苦的。





小沛■哦？你在好班里？那你应该没有多少时间玩游戏吧。

谢晨■我主要是高一、高二的时候玩得比较多，初中也玩。

小沛■你高中最开始接触的是什么游戏？

谢晨■《天诛3》，一开始没觉得这游戏怎么样，但后来玩多了就特喜欢这个游戏。只不过到后来觉得挺难的，最后一关是用了秘技才通关的。再后来的《天诛红》也玩了，不过感觉比《天诛3》差一点，没有原来那么经典。

小沛■这么说，你开始喜欢游戏就是从接触PS2开始的？

谢晨■也不是，小学也玩FC。但后来就断档了，像MD、SFC都没有玩。PS倒是玩了，但家里一直没买。不过家里不反对我玩游戏。

小沛■你的家长还算比较开明的。

谢晨■他们是不反对，也不支持。反正买可以，但不能因为玩游戏耽误了其他事情。而且主要是我爸也喜欢这些，每次我一跟她说什么新游戏，他都特起劲儿，跟我妈说就不行。每次看《电击收藏》都是我和我爸一起看，我妈就不喜欢这些。

小沛■有了家里的支持果然不太一样，上一期的女生就是属于家里不反对的，而且也是什么也没耽误。

谢晨■是，不过现在功课多了，玩游戏也没什么时间。原来你们每期杂志我都买，现在也只能偶尔买本儿了。

小沛■原来每期都买？作为一个学生投入也不小啊。

谢晨■还可以吧，我们同学有时候也合着买。我有一个同学特别喜欢你们的杂志，从第一期就开始买，一直到现在，前些天还找出最早的一本给我看呢。

小沛■是吗？那本书连我都没有，还真惭愧。你们同学对我们新增的这个《超G女生》有什么看法？

谢晨■同学？先说我的吧。我觉得这个栏目办得挺好的，像以前老说什么喜欢玩游戏的都是男生啊，现在这个栏目终于也给了我们一个说话的机会。不过要是版面再大一点就好了，最好有两页。

小沛■倒是有不少人提过这个要求，只是恐怕很难实现。先不说这个。你现在学习忙，估计平时顶多就只能玩玩掌机了吧？

谢晨■也不多，偶尔玩玩PSP和NDS。

小沛■都玩什么游戏？

谢晨■……《天诛》。

小沛■还《天诛》？看来你还就认准这个系列了。我知道你还喜欢玩恐怖游戏是吗？

谢晨■是，像《寂静岭》、《零》这些游戏，不过我都没有玩穿过。主要是没有那么多时间，我主要是想看那些故事。

小沛■好像女生喜欢小游戏的比较多，可我看你的自我介绍是恐怖、暴力游戏，你为什么会喜欢这些类型？

谢晨■其实我喜欢的比较杂，就好比赛车类的，虽然我玩不好，但也不代表我不喜欢。而马里奥的那些游戏都是我比较喜欢玩的，特别是NDS上的《马里奥64DS》。

爱好和主业，一个也不能够放弃。

小沛■你现在还是学生，我听你说的这些游戏，你对游戏的投入不小吧，可你现在还是学生，经济来源怎么办啊？

谢晨■主要是靠攒压岁钱，攒得挺辛苦的。特别是买PSP的时候，当时我正赶上降价的前一波，大约花了3000块。

小沛■3000对一个学生来说应该是个不小的数字了，那你是为了什么游戏去买的呢？

谢晨■也不是冲着什么游戏，主要是喜欢PSP的外形。要说游戏当然还是NDS上的比较好玩。

小沛■我也这么觉得。好了，今天的谈话先告一段落。下面咱们去拍一些照片吧，正好我要练一下摄影技术。

谢晨■我知道你买了新相机，不过你可要把我拍好看一点啊……



玩游戏让我在学习中可以劳逸结合。



在上一期，我们将天下第一剑客传中的六大系统的特点与特别操作详细介绍了一下。本期开始我们要针对本作的关键——“各色剑客”进行详细的操作分析，本期我们先从元老级角色开讲。　□文/大怪

格斗天书

所谓格斗竞技类游戏，与武学相通，为心技体的较量！

天下第一剑客传

~角色分析~



■霸王丸： 虽然曾经失去主人公的位置，但我们永远的武者霸王丸从侍魂初期登场以来就从来没有失去过一线角色的位置。在几代侍魂的不断进步中，霸王丸虽然在技巧方面进化缓慢，却始终在基础性能上扮演着霸者的角色。本次天下第一剑客传角色众多，霸王丸在技巧方面则完全延续着侍魂零的架构，在基础性能方面攻击与防守兼备，属于操作安定的一线角色。在本作中的霸王丸将基础攻击与迂回发挥完善后可以适应大多数主力模式。从性能技巧上来说，任何模式下的霸王丸都应该从蹲2K、站立中斩、站立重斩、跳跃重斩、跑动DASH背投与跑动中K跑动中打击为主线进行攻击。特别是地面牵制方面应该首先考虑2B与站立中斩的优秀牵制能力，配合空中重斩的地





面压制与空中截击为地面突然发动的DASH背投或DASH打击（特别是DASH 2K下段骚扰）做好充分的准备。而地面重斩则应当在牵制中偶尔发动以追求大回报突袭，由于发动速度的迅速对手贸然DASH等动作都会被直接命中，回报可观。技巧方面依然应当以空中道具为主力牵制，配合41236K假动作可为先手攻击打好基础。应当注意的是霸王丸2重斩可以进行空抵消，一般选择空抵消波动能够迷惑对手。弧月斩的破空能力并不突出，只推荐在近距离多择与裸杀时使用。421轻斩的中段破防能力突出，但由于被防御后确认被确认反击的不利属性只推荐在奇袭或关键逆转时刻与DASH背投强择。由于霸王丸的秘奥义天霸封神斩威力突出，发动迅速，所以几大主力模式推荐选择有秘奥义属性的模式，关键时刻的逆转能力非常可怕。总之，霸王丸是一个先手侧重牵制，后手强力进攻的强力基础目押角色，一定要保证良好的牵制与防御，为爆发力突出的进攻做好基础。



■夏罗特： 我们的法国女剑客与霸王丸类似，在侍魂系列中的形象一直属于基础性能极为安定的牵制爆发型选手。在本作中，夏罗特的技巧仍然与侍魂零大致相同，但空中道具发动方式改为蓄力式，需要配合打击提前蓄力。夏罗特道具牵制能力与技巧牵制能力极为突出，重攻击爆发能力也属于上乘。本作中的夏罗特空中道具牵制能力是其最主要的手段，由于4蓄力6斩的空中道具攻击面积广阔，发动迅速，并且能够按键持续发动准备时间，所以让中距离经常贸然跳跃进攻的玩家很是苦恼。配合她判定距离与发动速度都非常上乘的轻斩与中斩进行地面牵制，很容易将先手优势保持到底。在空中道具与基础攻击发动的地面优势下，夏罗特的空中重斩压制能力明显，并且在近距离有明显的逆向攻击性质。在地面牵制已经非常安定的情况下，利用空中重攻击的压制配合地面2K骚扰与DASH投，能够达到大威力破防并持续近距离压制的目的。在技巧上，夏罗特的623轻斩破空能力突出，在对手向前跳跃时能起到不错的截击效果。除了我们所熟悉的空中道具之外，２３６轻斩攻击形成



的连续突刺被防御后属于非确定技巧，在地面战斗中也能够起到COUNTER的作用。２１４斩则主要在中远距离牵制中配合中轻斩发动奇袭。236K的下段骚扰非常重要，可以在地面牵制后或空中压制对手防御后偷袭使用，破防效果非常明显。与霸王丸不同的是，夏罗特是一个倚赖地面牵制更多的基础性能角色，只要保证地面点押与空中道具的配合时间，就能够有效地将对手控制在我方先手跳跃重攻击压制与地面DASH攻击的有利局面中。使用夏罗特最需要注意的是，由于比较依赖站立轻斩与中斩进行牵制，所以面对高手时很容易被对手先读使用弹刃（236D）形成搁挡反击。面对这样的对手应当控制发动节奏，有效的无规律的选择站立发动，下蹲发动与空中道具发动来让对手无法先读出我方节奏。夏罗特的性能比较适合零、天、剑这三大模式，希望玩家找到更适合自己的剑质进行练习。



■服部半藏： 忍法的达人，历代中的王道角色之一服部半藏一直拥有良好的DASH攻击与破防能力，有着众多的FANS支持。在本作中，服部半藏虽然没有侍魂四或侍魂零中能力那么突出，但由于DASH速度突出、连携多择威力恐怖，所以仍然处于准一线的强力角色位置。想使用好这个角色并非那么简单，首先需要将这个角色的几个王道技巧掌握。服部半藏的牵制应当依靠2K、3K、站立轻斩、中距离的站立中斩来进行。在地面战中配合DASH中K的下段骚扰（非确定，但大不利），DASH投与性能优秀的轻爆炎龙能够很地的稳定住安定局面。这个时候如果对手跳跃则可以选择跑动迂回或先手空中重斩来实现截击。在地面已经获得绝对主动的前提下，看准机会使用DASH指令投是非常必要的。由于本作中模式众多，很多特殊操作都可以避开指令投的命中判定，所以对于玩家来说选择合适的时机发动便是人间能力的最高体现。如果始终难以打开局面，静音与猿舞配合的多位置隐法在熟悉各个按键的不同位置后可以进行偷袭或空中压制（静音更可以融入攻打对手的起身择中）。服部半藏地面战中在对手倒下后还可以利用



3K，跑动指令投与重攻击（主要是2重斩）进行攻起身强择，效果也非常突出。在掌握DASH投，地面牵制与空中截击的具体方法后，我们着重说一下这个角色对应两大模式的两个高级技巧，虽然难度比较高，但服部半藏的使用者来说必须掌握。首先是服部半藏对应天模式的连斩多择——由于服部半藏有发动非常迅速的指令投，而天模式的最高8连斩的最后一段我们便可以选择不发动，转而进行重爆炎龙与重指令投的两泽。对手由于已经被天模式的连斩命中，则必定进行防御祈祷对手发动失误，那么最后一段取消不输入改为指令投则必然命中，如果为求稳定我们也可以将最后一段换成轻爆炎龙抵消，这样将成为８HIT连携。为了实现这个两择技巧我们除了要利用连斩来进行确认反击之外，也可以利用对手在画面中范围倒下，我方输入6E实现背向环绕后，对手起身连斩发动与指令投两择，这个引申出来的高级择自然也希望玩家朋友能够在对战中应用自如。第二个介绍的技巧则为服部半藏在零模式下前滚指令投，由于零模式下3E前滚速度很快，这时候如果熟练掌握3E后的指令投取消会在地面牵制中获得更多的命中机会，也希望喜欢使用零模式的玩家熟练掌握。

■篇尾总结：在下一期，我们将继续介绍三位元老级角色千两狂死郎、橘右京与加而伏特在天下第一剑客传中的应用。

科普园地

北通神鹰PS2手柄评测



科普园地是以介绍与游戏相关的各种硬件、软件及周边知识为主的栏目，里面的内容既要以科普为主，也要尽量提高文章对玩家们的实用性。作为科普园地栏目的责编，北斗希望各位玩家能够踊跃投稿，将你们的宝贵经验和心得介绍出来大家共同分享；或者是把你们近期希望看到的游戏科普类的内容和题材告诉北斗，这样就能方便我们尽量多刊登一些大家希望知道和对各位玩家朋友们更加实用的内容。本栏目长期对外联系信箱地址：beidou9527@yahoo.com.cn，不管是投稿、建议、意见还是交流，北斗都真诚的期待着大家的来信。

□文/北斗

俗话说“工欲善其事，必先利其器”，对于我们广大玩家而言，玩游戏时挑选一款质量优秀且性价比高的趁手利器——手柄确实是一件大事。一般来讲，我们总会优先考虑PS2的原装手柄，毕竟原装手柄无论从质量还是手感上都是非常不错的，不过购机时一般只会得到一只原装手柄，相信绝大部分的玩家都会至少再另买一个手柄以便多人同乐，于是，于是这个第2手柄的选择就很重要了。诚然，原装PS2手柄仍然是首选，不过毕竟它也不是万能的，玩格斗游戏当然是用专门的摇杆更爽，赛车或是飞行类游戏也是要有了更加专业的控制器才能提高玩家的代入感，这时普通手柄显然就不能很好地胜任了；另外一个原因，也就是我国还有许多玩家口袋里的银子非常有限，一台PS2主机都是省吃俭用N久才好容易挤出来的，再花一百多大洋购入一只原装手柄就比较吃紧了，于是一些质量不错价格又要便宜许多的第三方厂商的产品就成为了很好的选择。现在我国市面上的各类非原装PS2手柄种类可谓五花八门，质量良莠不齐，而由北通公司生产的这类手柄一直以颇为不错的性价比在玩家中赢得了较好的口碑。最近北通公司又刚上市了一款全新的型号——“北通神鹰PS2手柄”，下面就是这次小编针对这款新手柄的专门评测，大家不妨看看它是否让你动心吧。

这次的“北通神鹰PS2手柄”编号是BTP-2216，同类型的手柄曾经在大约去年年中的时候推出过PC上专用的，由于推出后在市场上的反响不错，故北通乘胜追击推出了这次的PS2版神鹰手柄。从外形上看，“北通神鹰”最吸引人目光的地方就是其由黑白双色构筑出的外观，给人的第一印象相当醒目，与PS2原装手柄纯黑的造型放在一起时可以说是有很明显的对比效果。除了颜色搭配的醒目之外，本手柄的大小与普通的PS2原装手柄完全一致，习惯了使用原柄的玩家在使用这款“北通神鹰”时也不会觉得有什么别扭之处，将这样一款手柄拿在手里玩游戏感觉确实不错。当然，对玩家而言最关心的地方还是手柄的实际操作感等等，毕竟手柄是用来玩的，而不是拿来看的花瓶。

相信PS2玩家，尤其是那些非常喜欢玩格斗游戏的朋友，都会对PS2原柄分离式的方向键设计颇有微词，虽然这样的布局使得按键控制方向时比较精准，不过用之长时间玩格斗的话，经常会因为搓招频繁导致拇指相当的痛。市面上也有不少手柄考虑到这一点而特意将方向键部分做成了圆盘式（包括北通自己之前推出的绝大部分手柄也多是采用圆盘式方向键设计的），这种设计使得搓招玩格斗游戏时就比较流畅了，不过同样也有一个缺点，那就是定位不够精准，玩家在操作时就有可能出现输入或是判定错误。“北通神鹰”这次既没采用原柄分离式的十字键布局也没有使用以前的那种圆盘式设计，而是改成了八角形的半分离式方向键布局，这样就既保持了准确的方向定位，又有效地降低了玩格斗游戏等需要频繁接触方向键的拇指的疲劳度，这种勇于创新的设计思想是比较值得赞同的。从实际使用时的效果来看，确实比以前的操作感有了不小进步，但方向键部分在使用时略显生硬，按下时比较费力，在灵活性上仍然有着一定的欠缺。

与大部分国产手柄一样，“北通神鹰”也配有不少功能键，它手柄中央部分多达5个按键3个LED指示灯，比原装PS2手柄中央部分3个按键1个类比指示灯的设计多出差不多一倍。这三个LED指示灯从上到下分别是POWER、TURBO和ANALOG。当手柄连结上开机后的PS2主机后，POWER灯便会亮起蓝光；而设置连发功能之后，TURBO灯便会亮起绿光，只要经常按所设置的连发键，该灯便会一直闪烁；至于ANALOG类比指示灯，就不用我多做解释了吧。手柄前面右侧的各按键和PS2原柄一模一样，不过秉承北通手柄的惯例，按键上的符号兵不是PS2原柄的方块、三角、圆圈和叉子，而是改成了与之看起来比较相似的图案来代替，看上去还是比较明了的——实际上经常玩PS2的朋友早已对手柄按键布局烂熟于心，这方面实际上没有任何影响。应该说，包括手柄上方L1、L2、R1、R2在内的这些主要按键的手感都还是不错的，与原柄的按键感基本上差不多，当然细微之处的一些差别还是可以感觉出来的，不过基本上无伤大雅。此外，两个类比摇杆在转动时过于轻松，转球处与手柄表面的连接部分空隙不小，仔细看的话，还能从缝隙处看到一点手柄内部，这些都是需要改进的地方。

“北通神鹰”手柄上用手抓握的部分比市面上的大部分手柄要短上那么一点点，大部分玩家使用起来都没有问题，不过手掌实在太大的朋友可能握起来就稍微有点不大方便了。考虑到部分手心出汗比较多的玩家在玩游戏时可能会因为出汗太多而手滑，北通这次特意在手柄握把的前面都加上了大面积的黑色放滑胶，并且将握把的背面设计成了波浪形状，如此玩家不但握起手柄来更加舒适，也有效地防止了因为出汗而导致的手滑现象，从这些细微之处的改进我们也可以明显感受到北通在设计手柄时对玩家们的体贴和人性化要素。

经过实际评测，从总体上看，这次的“北通神鹰PS2手柄”虽然在按键手感上仍然有少许的不足，不过其整体的性价比还是比较高的（目前市面价格约在70－80元左右），许多独到的设计也是其他手柄所没有的，对于那些准备再入手一只新PS2手柄但又不想花高价买原装索尼PS2手柄的玩家而言应该是一个比较值得考虑的选择对象。



↑手柄的握把前面特别贴上了黑色的防滑胶，照顾了容易出汗的朋友。



↑手柄中间部分的按键和指示灯整体构成了飞鹰的图案。

←手柄正上方的四个按键凸出高度和索尼的原柄差不多，按键的手感也还不错。

↓这次新推出的“北通飞鹰”PS2手柄从整体外形和颜色搭配的感觉上来看都比较不错，与索尼原柄相比的价格优势应该还是具有一定市场竞争力的。



战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

由于关原合战的失败和被同僚仇视，石田三成通常被认为是傲慢的奸臣，仅仅凭借着自己的小聪明占据了高位。甚至将丰臣政权下黑暗部分的责任也推给了他，其实千利休切腹和丰臣秀次抹杀等全部是秀吉的意思，并非是三成的谗言所致，三成则是为主君背了黑锅。

□文/雪飞



Vol.6 石田三成的墓地景色优美，人们会来此凭吊这位失败的忠义之士……

与时代洪流对抗的忠义之士！！

发挥内政才能的武士

因关原之战失利，得到后世恶评的石田三成，身为武士展示给世人们的却是外交、经济方面无与伦比的才能。

三成从小就是一个聪明懂事的孩子，当时还是近江长滨城主的羽柴秀吉发现了他的才能，将他招募为部下。秀吉从坂田郡大原村打猎返回时，由于口渴难耐，于是在附近的观音寺休息。寺里的小姓为秀吉端来了茶水，第一次端来了满满的一大碗的温茶，第二次端来的茶水比第一碗热了一些而且只是半碗，第三次则换上小茶碗端上了一杯热茶。发现寺里小姓才能的秀吉立刻请求主持，将小姓带回城池。这名寺里的小姓名为佐吉，也就是日后的石田三成，这段小故事也是后世有名的“三献之茶”。另一种说法是三成的入侍是通过受秀吉宠爱的侧室阿叶介绍，而阿叶原本是三成的恋人。

之后石田三成伴随在秀吉的左右征战各地，中国地方攻略时负责贸易工作。在贱岳合战中负责从岐阜到贱岳沿途道路的整备和补给任务，由于他的出色表现，秀吉军在这场机动战中取得了有利的地位。1587年，为了阻止九州制霸的岛津氏的九州征伐时，石田三成负责招募士兵和指挥兵粮的运输工作。此外，他还为复兴贸易港口博多做出了巨大贡献。

可是，在讨伐不臣服关白秀吉的北条氏政、氏直父子的小田原包围战中，负责攻击忍城的石田三成却不能完成任务，使用了秀吉曾经使用的水攻之法也没取得任何成果。直到其他大名占领了北条家诸城、氏直降服之后，才占领了忍城。从此大家评价三成不擅战斗。

虽然如此，三成却在内政、经济方面发挥了自己的才能，大幅推进“刀狩令”、“太阁检地”政策的实施。秀吉执行的政策中的大部分都被认为是石田三成的提议。经常为秀吉出谋划策，奠定丰臣政权基础的三成，得到了秀吉“才智不输于我的只有三成”的高度评价。

严格要求自己和他人，俸禄应该全部用于公事

三成由于有极端的洁癖，理想远大，对自己要求非常严格，而且很少宽容别人的错误，一旦发现别人的过错一定要追查彻底。虽然发挥了自己内政方面的才能，但是从没有获得任何武勋，因此经常被同代的武将们鄙视，而且三成的性格也不开朗，更没有什么人气。从性格方面来说，几乎没有人喜欢三成。

“从主人处得到的俸禄应该全部使用，如有保留则等同于盗窃主人的俸禄！”坚持这种信念的三成，将从秀吉处得到的奖赏全部用于公事。关原合战后，进入三成居城佐和山城的东军非但没有找到任何金银财宝，反而为这朴素之极的城池感到惊讶。虽然三成自己过着朴素的生活，但是为了弥补自己不擅战斗的缺点，三成用破例的高薪一万五千石招募到勇将岛左近作为部下。

从秀吉晚年时开始，军功卓著的加藤清正、福岛正则等武断派与以三成为首大谷吉继、小西行长等文治派对立，在秀吉死后矛盾更是尖锐。秀吉死后，前田利家统领大权，从表面上看不出矛盾，但是在利家逝当夜，武断派七人（福岛正则、加藤清正、加藤嘉明、池田辉政、黑田长政、浅野幸长、细川中兴）立刻密谋暗杀三成，觉察到阴谋的三成竟然果断地逃到德川家康处得到保护，虽然躲过了这次危机，但三成却不得不引退回佐和山城。

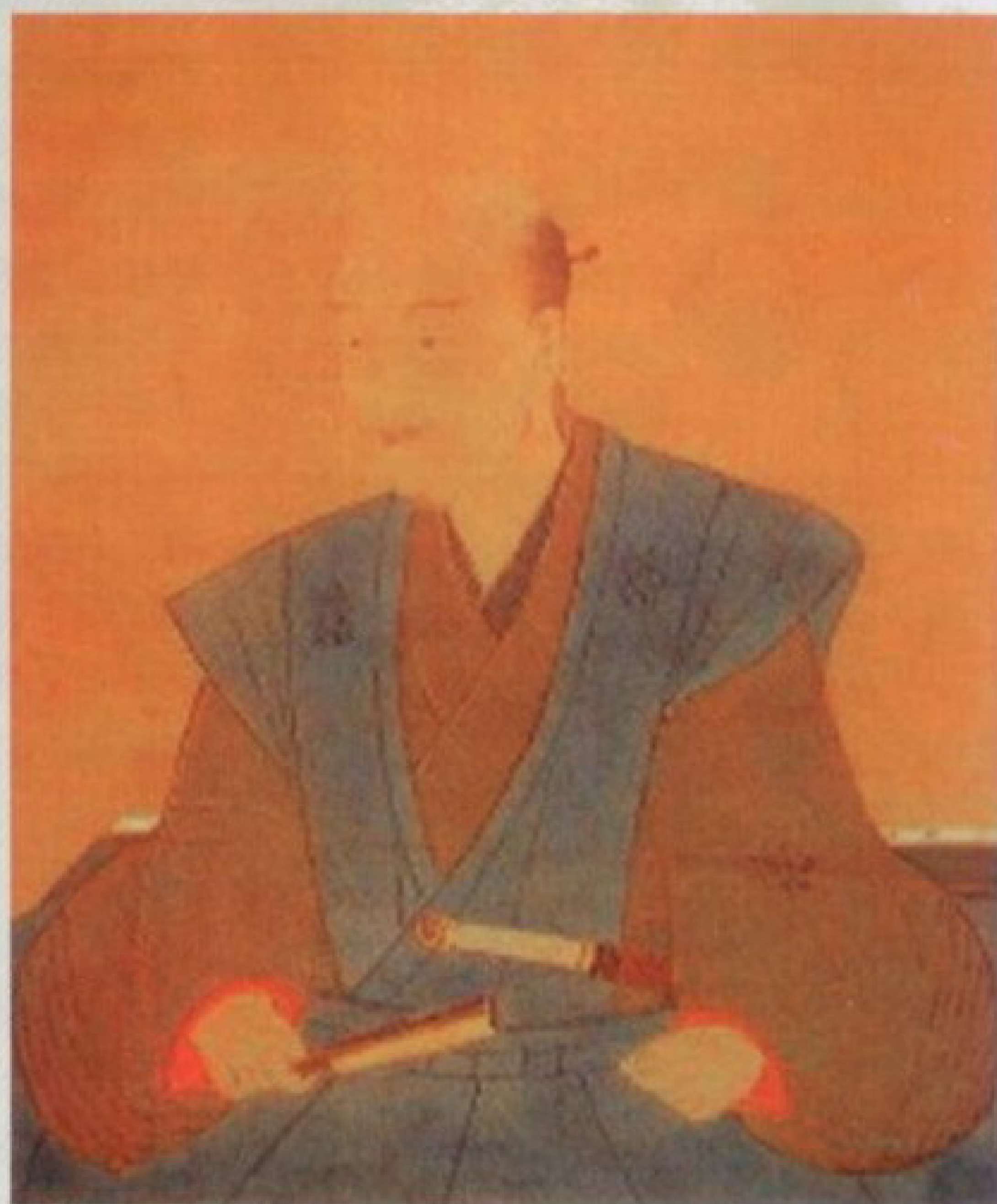
为了报答秀吉大恩、不惜挑战家康

此后家康无视秀吉生前的规定，擅自与有力的大名无许可联姻，虽然四大老和五奉行立刻表示抗议，但是在利家死后，没人敢对五大老之首的德川家康表示异议，形成了家康独揽大权的局面。而唯一能阻止家康的只有石田三成，为了达成自己的野心，家康无论如何也要排除掉眼中钉石田三成，最后家康利用讨伐上杉景胜的会津征伐引诱三成举兵。果然三成也认为会津征伐是千载难逢的绝好良机，立刻举兵讨伐家康，并最终掀起了著名的关原合战。

西军三成方以毛利辉元为总大将，带领大谷吉继、宇喜多秀家、小早川秀秋、岛津义弘、长束正家等大名东进；与之相对的东军家康方则只留下结城秀康对抗上杉景胜，以秀吉的养子武断派加藤清正、福岛正则、池田辉政、黑田长政等为先锋西上。在1600年，两军终于在美浓的关原开始激战。虽然对阵配置对西军有利，但由于三成没有人望，出现了背叛者和中立者，整个军团不能团结一致，而最终决定三成失败的则是小早川秀秋的临阵倒戈。由于秀秋的临阵倒戈使最初占有优势的西军全线崩溃，三成在数名家臣的保护下逃离战场，向北国的街道败走。在伊吹山麓与家臣们分别后，三成头戴破斗笠肩披烂蓑衣，手里只有一把镰刀，可怜的处境让人同情，更很难将他与一军的大将联想到一起。最后三成藏身于当地农民挖的岩窟中，被当地的领主发现后被俘……

即将被处斩的三成到达六条河原时，觉得喉咙干渴，请求给碗解渴的清水，可惜当时只有干柿子可以用来解渴，而三成却因干柿子容易生痰对身体不好而立刻拒绝。马上就要身首异处的可怜人还在挑剔食物看来很可笑，但三成却说：“也许在身首异处前的瞬间会时来运转，为了达成自己的理想一定要重视自己的身体。”

三成被处刑后，幕府命令石田村全体石田姓百姓改姓，而且每年要向幕府提交“与三成毫无关系”的证明。直到明治年间，才恢复了石田三成的名誉。现在，石田村中依然保留着纪念石田三成一族和家臣的奉养塔。



挑战家康的中坚大名！

石田三成

1560年—1600年。佐吉、治部少辅。近江坂田郡石田村人氏，近江豪族京极氏家臣石田正继之子。为秀吉出谋划策，发挥了自己内政方面的能力。关原合战惨败，为了打倒德川家康，在被处刑前夕依然重视自己的生命。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

大谷吉继：1559年—1600年。通称纪之介，越前敦贺城主。为了报答秀吉的厚爱和三成的友情，明知不可为而为之，投身西军。虽然身患不治之症几乎双目失明不能行走，但仍然在前线指挥战斗。在关原合战中继小早川秀秋队后、胁坂队、朽木队接连倒戈向大谷队发起了猛烈的攻击，在乱战中大谷吉继自杀身亡，首级被家臣汤浅五助带出战场厚葬。传说此后小早川秀秋英年早逝，正是因为大谷吉继的诅咒。

岛左近：？？？？年—1600年。本名清兴。有胜猛、昌仲等多个名字但左近最为著名。最初侍奉筒井家，顺庆死后侍奉羽柴秀长、秀保父子。秀保死后，被石田三成高薪招募为部下。关原合战中英勇战斗，迎来了自己生命最后的辉煌，但东军在胜利后也没找到他的首级。

■胡言乱语、雪飞杂谈

石田三成绝对是秀吉的忠诚下属，虽然不擅行军作战但是内政方面的才能确实无人能及，而且品德高尚，自己过着朴素的生活也要花重金招募真正的有才之士。为了丰臣政权，他敢挺身而出与权倾朝野的德川家康对抗。虽然他与武断派的矛盾尖锐，而秀吉的养子们最终也投靠到了东军，但其实责任并不完全在石田三成，而是时代的交替中产生的必然结果。秀吉并不能解决“打天下”和“守天下”时代交替的矛盾，发动朝鲜战争也正是因为这个原因。因此三成虽然没有人缘，但并不该承担丰臣家灭亡的主要责任，真正该负责任的恐怕应该是秀吉本人。可笑的是当时加藤清正等人也认为自己是清除奸臣，结果旷世大战中东军的主力竟然是秀吉的养子们（德川家的主力被真田家拖住，没能赶上合战）。而三成并不嫌弃大谷吉继的重病，坦然喝下大谷喝过的茶水的那份真诚却更是难能可贵！

第五回 商业模型的历史

电玩产业论

原子弹和电子游戏

您知道吗，电视游戏一开始并不是商业的东西。事实上，在电视游戏诞生的时候，谁也没有想到过用它来赚钱。而且其中还有一位非常无私的科学工作者。

1945年8月，广岛和长崎不幸遭到了原子弹的袭击。也许我们不会想到，今日家喻户晓几乎人手一台的电视游戏机，却和那段不幸的历史有着不解之缘。

威利・彼金伯萨姆博士是参与了当时美国原子弹开发计划（曼哈顿计划）的一位科学家。当二战结束后，他开发了世界第一台视频游戏机。

原子弹和电子游戏，一个是残酷的战争工具，一个却是老少皆宜的大众玩具。并列放在一起，看似好像彼此毫无关系。事实上，电脑是为了方便导弹的弹道计算而研制的。电脑网络是冷战时代美国为了迫于将国家机密进行分散处理而产生的。战争向高新技术进化了，那么军事也必须站在高新技术的前端。在和平时代，利用战时的高新技术可以产生出很多副产品。我们把这些称作[先进科学的私生子]。

当时还是大学生的威利博士，就接受了参与[曼哈顿计划]的命令。他担任的是电子技术部门的主任，并设计了后来在日本投下的两颗原子弹的爆炸控制回路系统。可以说，威利博士虽然十分优秀，但其参与原子弹开发的经历，却在后来留下很多争议。

战争结束了，威利博士去了纽约州的一所非军事的国立研究机构。在那里，他开始了[世界第一台视频游戏]的开发。并于1958年完成了。该游戏是一个屏幕有5英寸大小的有点像网球的游戏，不过倒是没有起什么特别的名字。其实威利博士开发视频游戏的初衷并不只是想制作一台可以娱乐的机器，但却赋予了它特别的意义。那就是将高新技术应用于和平产业。就是说，[罪恶的科学]（原子弹）并不等于产生[罪恶的娱乐]。而且在二战刚结束的时候，威利博士作为美国科学家联盟理事，参与了与政府间关于防止核扩散的调停活动。到了80年代，他还在研究所里搜集有关核安全对策的资料。

正因为发生了这么多的事情，对于当年参与原子弹爆破开发的所有相关人员，不能一概而论。而谈到战后参加了种种反战活动，还发明了视频游戏的威利博士，对于他的贡献，世人则有着公平而客观的认同。

视频游戏诞生的伟大功绩

曾参与[曼哈顿计划的威利博士，战后一直想把科学应用于和平的领域，所以在当时选择了视频游戏的开发。于是，1958年，世界第一台视频游戏]诞生了。

威利博士的专门知识主要涉及电子工学、物理学、放射线学等领域。然而他却选择了视频游戏作为研究对象，并且成功的完成了。如果没有威利博士当时的研究，那么视频游戏的诞生也许会向后延续很长时间。可以说，威利博士是当今电子游戏的奠基人。电子游戏一开始并不是某个人的作品。也许是作者为了未来的游戏产业而放弃了所有的权利，那么今日游戏业的繁荣也许是当时发明人的独具慧眼与宽容的心态的结果。

威利博士在研究所期间，没有申请视频游戏的发明专利。虽然当时他已经持有20个以上的发明专利，但惟独没有对视频游戏进行申请。或许是由于他感到视频游戏在未来将会有无限发展的可能性吧。

如果威利博士取得了[世界第一台视频游戏]的专利许可，那么这个权利可能最终会被国家所剥夺。因为他当时从属于的是一所国立的研究所，所以也是没有办法的事情。如果专利归了国家，那么每次要做新的游戏时，将都要向政府提出申请。或者在政府强权高压下，别人将不可以开发游戏了。那样将是非常可怕的事情。所以，他放弃了专利的申请，也许是不希望因为视频游戏而使自己和国家的权利之间发生冲突。

其实，威利博士并没有想当个视频游戏的专门作家，也没有要制作第二作第三作的意思。但是之后，却出现了大量游戏的专门制作人才。这意味着一种全新娱乐方式的诞生。

谁也没有想到，很快就出现了很多威利博士的追随者。而且[世界第一台电视游戏]出现后过了3～4年，制作游戏的舞台转到了曾向[曼哈顿计划]输送了大量科学家的马萨诸塞工科大学。之后，那里成了真正的电子游戏开发地。

学生们的共有财产

进入上世纪60年代，电子游戏的开发变成了由某个特殊的机构进行领导。这个机构就是马萨诸塞工科大学的媒体实验室（MIT）。这个实验室中的学生们则成为了以后制作视频游戏的主力军。

当时还没有个人电脑这种东西。计算机的机体都是非常庞大的，而且只是放置在一部分的研究机构里。MIT的学生们利用在研究室中能使用计算机的特权，开发了很多视频游戏。

其中特别著名的游戏是[SPACE WAR]，于1962年开始在学校中流行开来。从游戏的标题就可以了解到游戏的内容是有关于宇宙战争的题材。讲的是控制两架飞船发射导弹去攻击敌人的战舰.....是由喜欢科幻小说和铁道模型的年轻学生斯蒂夫・拉塞尔制作的。

威利博士制作的[世界第一台视频游戏机]是只能放置在研究所里，通过特殊的操作装置来控制的。而[SPACE WAR]却是在一个叫PDP-1的小型组合游戏机上运行的软件。当时如果斯蒂夫・拉塞尔想把[SPACE WAR]这个游戏软件作为商品出售的话，学校里的同学们一定会是第一批顾客。但是他最终还是把它免费的送给很多同学，暂时放弃了商品化这种想法。而且他欢迎别人去修改[SPACE WAR]的源程序，也就是说不用考虑它的版权，使它成为了公共软件Public domain software（PDS）的一种。

结果，[SPACE WAR]得到学生们各种各样的修改，变得越来越完善。例如，画面变得更像宇宙空间的风格，飞船可以瞬间移动......。其实在当时的MIT里，已经有了各种版本的[SPACE WAR]，而且每个版本都在不同程度的被同学们修改着。

[SPACE WAR]可以说是世界第一个游戏软件，但其中却没有一点金钱上的交易，几乎更不存在版权的问题。当时的概念是：游戏不等于个人私有财产，游戏等于MIT的学生们的共有财产。

在那个视钱如命的时代，电视游戏软件却变成了当时的公有财产。现在的网络共享软件也许就是受了那个时代的影响。正因为有了威利・彼金伯萨姆博士和学生斯蒂夫・拉塞尔以及他MIT的同伴们的种种努力，一种实验性的发明品，在当时与利己主义唱反调的电子游戏诞生了。

以上就是游戏作为商业模型之前的事情。

将电子游戏变成商品的男人

赋予电子游戏生命的人应该是知识分子，准确地说是高级的知识分子们开发了电子游戏。具体地说是美国国立研究所的博士和美国名牌工科大学的学生们从上世纪50年代后期开始到60年代后期，研究制造了电子游戏。在当时实际上是一种实验性的创作产物。而且是以一种免费的形式向大众展示，同时又无偿的将其提供给大众。

在此，本文要向后跨越10年，进入1970年初。真正把电子游戏带入商业的男人，在那个时候出现了。

诺兰・布什奈尔，1943年出生于美国犹他州。在犹他州立大学，电子工学系毕业后，进入了当时的电子高新技术公司（Ampex公司），在那里担任电脑绘图部门的工程师。积累了很多经验后于1972年成立了自己的公司——ATARI。同年，贩卖商务用街机游戏[PONG]，在全世界成为畅销商品。成为了历史上第一位成功地把电子游戏带入商业的人物，也被称为“电子游戏之父”。

诺兰・布什奈尔在Ampex公司任职的时候，把业余时间利用起来，研制着一种利用硬币启动的电子游戏。他的动机说来单纯。大学时候的他也曾是视频游戏[SPACE WAR]的中毒者，这个经验促使他想自己试着设计一个能表达自己想法的游戏。工夫不负有心人，一款叫做[COMPUTER SPACE]的游戏在他的手中诞生了。由于饱受游戏[SPACE WAR]的影响，结果这还是一款以宇宙战争为题材的电子游戏。

但是[COMPUTER SPACE]有着很多与[SPACE WAR]根本不同的地方。首先是主机与显示器是一体的。还有，是由两个摇杆和按钮来实现游戏的操作。最大的不同点是“必须向游戏机中投进25美分，才能够进行一次的游戏”。由于当时美国娱乐业的主流娱乐机器是NuttingAssociates公司的[PING BALL]（弹珠台），诺兰・布什奈尔为了将自己开发的[COMPUTER SPACE]投放市场，而加入了Nutting Associates公司。终于，作为公司的荣誉同时也是世界第一台的街机游戏，于1971年正式进入了市场。

顺便提一下，最近看到有些书籍中将世界第一台街机游戏说成是ATARI公司的[PONG]（乒乓球游戏），正确说法应是由诺兰・布什奈尔开发的由Nutting Associates公司发行的[COMPUTER SPACE]。[PONG]其实是他参与制作的第二个街机游戏。

ATARI公司的兴衰

早在犹他州立大学的学生时代，诺兰・布什奈尔曾因为打扑克牌而把学费全都输掉了。出于无奈，他开始在盐湖城的一个游乐园里打工赚钱。这虽然只是他学生时代的一件小事，但正是从那个时候开始，他萌发了利用电子游戏赚钱的念头。

“如果能把极受欢迎的[SPACE WAR]放在大街上，让人们通过投入硬币启动游戏的话......”。这当时对于一个还只是在校学生的他来说，几乎是空想。但最终成为了他成功研制出世界第一台街机（投币式）游戏的原动力。诺兰・布什奈尔的功绩在于，把本属于知识分子之间的共有财产，带入了普通的全民共有的市场——大街小巷，通过商业的买卖行为，使所有人都有可能享受电子游戏的乐趣。

高等电子工业大学和通俗的大众游乐园，这也许是两个完全不同的领域。但诺兰・布什奈尔却同时存在于这两个领域中，这种经验也许非常适用于电子游戏这种特殊的产业。



□文/龙马

秘技天地

终于立春了，北京的天气也暖和了很多。随着天气转暖，本栏目将会逐渐发挥更大的作用。用秘技把玩不过去的游戏统统打穿后，到户外去活动一下身体，或者单纯的去享受阳光吧。 □责/龙马

PS2 皇牌空战5
日版 秘技实用度：★★★★

●打穿CAMPAIGN MODE后，会出现各种隐藏选项

◆SP NEW GAME…使用已经得到的所有机体，从第一个任务开始游戏。

◆FREE MISSION…可以自由选择已经完成的任务，进行游戏。

◆FREE FLIGHT…可以在已经完成的任何任务中，没有敌人的状态下，自由飞行。

◆SCENE VIEWER…可以观看CAMPAIGN MODE中的各种过场动画。

◆MUSIC PLAYER…在[OPTIONS]中欣赏游戏中的音乐。

◆HUD…在暂停出现的菜单中，可以控制[HUD]的开关。

◆EN/SUB(EN)…在[OPTIONS]中可以选择英语声音及字幕的切换。

◆EXPERT…用比[HARD]还难的难度进行游戏。

◆ACE…用比[EXPERT]还难的难度进行游戏。

注意：[EXPERT]和[ACE]的出现条件，必须用[NORMAL]以上的难度，打穿CAMPAIGN MODE。

◆BAD ENDING的出现

在任务27中，不破坏SOLG，而耗尽时间的话，就会看到SOLG落入市区并且爆炸的结局。

PS2 最游记RELOAD
日版 秘技实用度：★★★★

●隐藏角色的出现条件

◆**清一色**…故事模式中使用两个角色通关后，出现。

◆**红孩儿**…故事模式中使用四个角色通关后，出现。

◆**神仙(カミサマ)**…故事模式中使用六个角色通关，或者比赛次数达到100，出现。

◆**哈塞尔(ヘイゼル)**…故事模式中使用六个角色通关，而且比赛次数达到100，出现。

注意：神仙(**カミサマ**)和哈塞尔(**ヘイゼル**)不能在故事模式中使用。

●隐藏关卡的出现条件

比赛次数达到50次以上，故事模式的最后一关，神仙(**カミサマ**)的居城的隐藏关就会出现。

●欣赏模式和编辑模式的出现条件

出现要素	条件
3D模型的欣赏	15分钟内打穿TIME ATTACK模式 SURVIVAL模式中连过5人 所有模式使用15回以上
插图欣赏	10分钟内打穿TIME ATTACK模式 SURVIVAL模式中，连过10人 所有模式使用30回以上
声音欣赏	5分钟内打穿TIME ATTACK模式 SURVIVAL模式中，连过15人 所有模式使用45回以上
编辑模式	打穿故事模式

PS2 王国之心2
日版 秘技实用度：★★★★

●增加旋转球的槽

发动旋转球攻击后，在旋转球槽快没了的时候，向**ワ－プワ－ルド**移动，随后再一次进入**ワ－ルド**中，旋转球槽就会变为MAX。

●快速升级法

使用此秘技一次，大概可获得36000的经验值。

◆**去プライド ランド**

◆**拿着マグネガ**

◆**拿着EXP机会和钥匙剑**

条件是这3个，方法是：首先去**プライド ランド**的顶峰，拿着EXP机会和钥匙剑和敌人战斗，危机状态时，对敌人演唱**マグネガ**魔法。

●フォ－ム的简单升级法

◆**在斗技场出场，马上停止。（旋转球的槽将变成MAX）**

◆**随便在什么地方战斗**

重复1和2。

NDS 欢迎来到动物之森
日版 秘技实用度：★★★★

●向星星许愿

晚上散步的时候，偶尔会看到流星。（流星出现之前，会发出类似铃铛样的声音）流星飞过的时候，手中什么也不要拿，按A或自己触摸自己，形成一个许愿的姿势。于是第二天，就会从流星那里得到一封带有礼物的信，礼物一般都是家具。

●把道具变成金色的方法

◆**金色的铁锹**：把铁锹埋一天后挖出来就会变成金色的。

◆**金色的钓竿**：把鱼的种类搜集齐了，就会变成。

◆**金色的鱼网**：把虫子的种类搜集齐了，就会变成。

●萝卜不会腐烂的方法

把萝卜放在桌子等上面就不会腐烂。

●瞬间回复

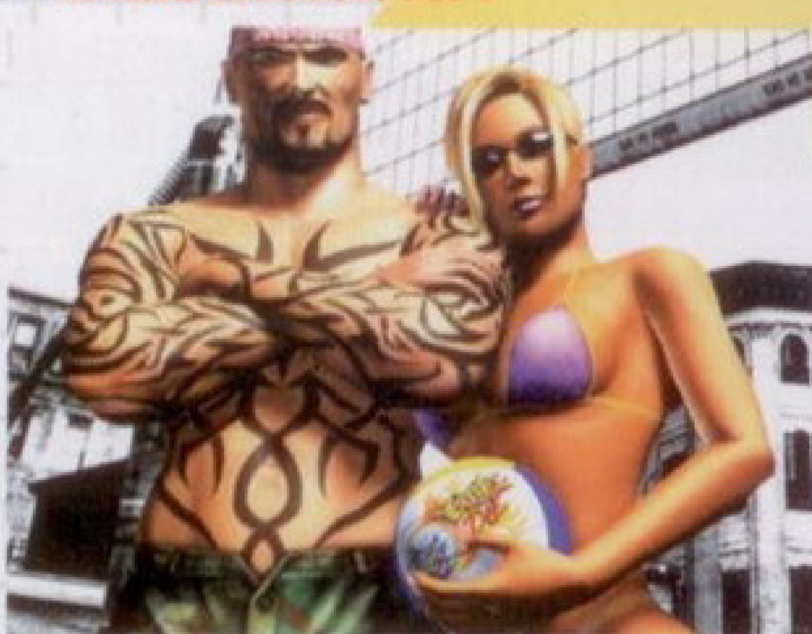
被蜜蜂蛰了之后，可以马上存盘，然后重新启动选择继续游戏，就会发现被蜜蜂蛰过的地方已经痊愈了。

●增加金钱

首先把自己的钱托付给役场，然后存盘，关掉电源，NDS本体的时间将变为2000年。然后再启动，再存盘，再关掉电源。然后将NDS的时间设定为2098年。再开始游戏，去刚才的役场，就会发现自己的钱已经增加了很多利息。然后存盘，关掉电源，NDS的时间就会自动变回原来的。但还是建议玩家不要经常使用此秘技，因为经常的反复开关主机，对NDS的寿命还是有影响的。

XBOX OUTLAW沙滩排球
美版 秘技实用度：★★★★★

●游戏角色的胸部变大



游戏中，按住L，依次输入B、上、上、B、Y。

●角色头部变大

游戏中，按住L，依次输入B、A、B、Y。

●所有角色出现

在模式选择画面中，选择EXHIBITION模式。在角色选择画面中，按住L，依次输入左、白、右、白。

●隐藏模式[THE PIT OF HELL]

在模式选择画面中，选择EXHIBITION模式。依次按6回X、6回Y、6回白。

●所有编码出现

在模式选择画面中，选择EXHIBITION模式。在编码选择画面中，按住L，依次输入上、下、上、下、左、左、右、右。

PS2 寂静岭4
日版 秘技实用度：★★★★

●所有结局的出现条件

◆**结局1[脱出]**：在除灵基本上完成的状态，进行最终BOSS战，艾琳活着。

结局2[母亲]：在302室中的除灵没有解决的情况下，进行最终BOSS战，艾琳活着。

◆**结局3[艾琳之死]**：除灵基本上结束后的最终BOSS战，艾琳无法获救的时候发生。

◆**结局4[21的秘密踪迹]**：除灵还没有完成，进行最终BOSS战，艾琳死亡。

●结果画面的分数

通关后得到的评价分数超过100，将会最后的隐藏要素。下表中将是获得分数的条件。

◆**难易度**……简单难度通关，得5分。普通得10分。困难得20分。

◆**通关时间**……两小时以内通关，得20分。然后每超过30分钟减1分。

◆**存储次数**……存储数为0，得12分。然后每存1次减1分。

◆**接关次数**……没有接关，得10分。然后每接关1次减1分。

◆**击破敌人数**……每击破6个得1分，最高20分。

◆**取得笔记（MEMO）数**……重要的笔记共有52张，全取得了，最高得20分。每取得5%（2.6张）得1分。

●隐藏武器和衣服的出现条件



皇牌空战ZERO

小编我接触NAMCO的皇牌空战是有一段渊源的。如果没有当年的911事件，可能至今还不会去碰这个系列。那种飞机撞世贸中心给我带来的震撼，至今还是记忆犹新。结果那一年首先玩的是PS2的[皇牌空战4]，然后一发不可收拾。又把PS版的2和3找来，一边玩一边觉得自己和这个系列实在是相见恨晚。再过几天，系列的最新作[皇牌空战ZERO]就要发售了。到时候又能体验那种爽快与真实并存的感觉了。

◆**武器链锯**：没有特别的条件，在森的世界可以得到。

◆**武器机关枪**：一次通关得到90分以上的评价分数，然后在公寓的世界和302室以外的世界中可以得到。

◆**护士的制服**：在302室以外的世界中取得两星期后才能得到护士的制服。拿着制服以[脱出]或[母亲]的结局完成游戏，再重新开始游戏就可以选择护士的制服。

◆**辛茜娅的隐藏服装**：打出全部4种结局，而且艾琳得到护士的制服。

PS2 星海传说3
日版 秘技实用度：★★★

●追加迷宫

◆追加迷宫“ウルザ石窟寺院”出现的方法

◆**先把游戏通关一次**

◆**去熔岩洞的“クロセル”的房间**

◆**去东北方的小房间，破坏掉一部分墙壁。**

◆**从破坏的墙壁可以进入寺院**

●得到“陷阱卡片”的地点

アルベル1P&2P	ム－ンベ－ス（迷宫）
ロジャ－1P&2P	スフィア社5F
アドレ－1P&2P	螺旋之塔1F
ミラ－ジュ1P&2P	モ－ゼル古代遗迹
フェイト3P	ム－ンベ－ス（迷宫）
ソフィア3P	スフィア社3F
マリア3P	ベクレル矿山
クリフ3P	カルサア山洞
ネル3P	ダグラス之森
アルベル3P	モ－ゼル古代遗迹（地下）
ロジャ－3P	スフィア社16F
スフレ3P	スフィア社50F
アドレ－3P	ウルザ石窟寺院1F
ミラ－ジュ3P	ウルザ石窟寺院3F
フェイト4P	ウルザ石窟寺院3F
ソフィア4P	ウルザ熔岩洞
マリア4P	试练之遗迹3F
クリフ4P	试练之遗迹7F
ネル4P	试练之遗迹5F
アルベル4P	コ－フア－之遗迹
ロジャ－4P	スフィア社109F
スフレ4P	スフィア社140F
アドレ4P	スフィア社141F
ミラ－ジュ4P	スフィア社173F
フェイト5P&6P	スフィア社188F
ソフィア5P&6P	スフィア社199F

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

体言と用言（前编）

春节过完就是情人节，满大街都是手持伪装成玫瑰的廉价月季以及打折巧克力的速食情侣，而在地狱深处追寻真爱的人们看来，这种浮躁的引进节日不过也罢，毕竟还有许多正事等着大家去办。



日文：フジサンは日本一番高い名山です。
中文：富士山是日本第一高的名山。

三问：（唱）しらかば～あおぞ～ら、みな～みかぜ……

蓍子：咦？三问兄今天心情不错，唱起《北国之春》来了。

猴子：一年之计在于春嘛。看来三问对自己的工作很有自信！

三问：た～まには　チョコレ—でも　たべてるだろうか……

蓍子：什么，巧克力？三问，你这句怎么唱得这么悲凉啊？

三问：唉，又是没有巧克力的情人节，你说我能不悲凉么！

猴子：耍光棍的又不只你一个，大家不是都陪着你！啊对了，头儿到哪里去了？

蓍子：是啊，从今天早上就没见着他，まさか……

猴子：一定是和MM约会去了！我吒……！！（怒槽爆满）

风林：（用字典砸在猴子头上）拍死你！大家好兄弟讲义气，这种时候我怎么会抛下大家不管呢？那些烦恼的事情不用再提了，大家忙点正事！最近有不少读者来信，希望今后能够系统地介绍点日语的语法知识，咱们就从这一期开始吧。

蓍子：……（开始蹑手蹑脚地往屋外出溜）

三问：（一把抓住蓍子）回来！不要以为遇到这种场合就可以独自溜号！

蓍子：怎么每次都让我来啊？当头儿的就不能发挥下表率作用吗？

风林：既然你这么说，那我就给大家开个头吧。说到日语的语法，我们还得从语言学的范畴谈起。在我们这个世界上有很多很多种语言。有很多种方法可以对各种语言进行分类。若从语法规则的角度来进行划分的话，大致可以分为三大类：孤立语、屈折语和粘着语。汉语等属于孤立语；英语、德语以及法语等属于屈折语；而日语以及朝鲜语等则属于粘着语。日语作为一种粘着语（胶着语/こうちゃくご），其主要特点如下：

◆日语依靠助词或者助动词的粘着来表示每个单词在句中的机能。因此，要想学好日语，掌握其助词和助动词的用法极为重要。

◆日语的词汇分为实词和虚词两大类。实词就是表示一定的语义概念，可以单独做句子成分或者做句子成分的核心部分的词类；而虚词就是不表示语义概念，不可以单独做句子成分，只能附在实词之后起种种语法作用或增添某种意义的词。

◆日语的动词、形容词、形容动词和助动词虽然有词尾变化，但不像英语那样受性、数、格的影响。

◆日语的名词、数词和代词等没有性、数和格的变化。名词在句子中的成分需要用助词来表示。

◆日语的主语或主题一般在句首，谓语在句尾，其他成分在中间，即日语的一般语序为：主语（——补语）——宾语——谓语。而修饰语（包括相当于汉语的定语或状语等的成分）则在被修饰语之前。

◆日语句子成分多数没有严格的次序，可以灵活放置，有些成分则经常可以省略。

◆日语具有相当复杂而又重要的敬语。

◆日语有语体之分，主要有敬体和简体之分，敬体又可以细分为几种。由于性别、年龄、地区、职业、身份、社会地位以及所处场合等的不同，人们所使用的具体语言也有不同程度的差别。

◆日语的声调属于高低型的。其声调的变化发生在假名和假名之间。每个假名代表一个音拍。嗯，差不多就这么些了。大家可以围绕着这个提纲来谈谈自己的看法。

三问：说得真好！不过我总觉得您刚才这些话貌似是从哪本书上抄来的吧？

风林：这你就不用管了！接下来你给大家说一说，日语最基本的句子结构！

三问：我说就我说。说到句子结构，首先大家要明白日语的语法成分。一般地，日语的句子里最重要的成分是体言（**たいげん**）和用言（**ようげん**）。体言一般由名词、代词或数词组成，在句子里作为主语或者宾语等成分。总的来说，一个完整的句子最起码应该有主语，然后还得有谓语。而构成谓语的，一般就是用言了。用言一般包括动词、形容词、形容动词等，在句子中用来描述体言的动作或状态。

蓍子：我们就以最简单的句子为例。和其他语言一样，日语最简单的句子是判断句。简单点说就是“○○是△△”之类的话。比方说，这里有本书，你们看到之后就会说，“这是书。”但是换成日语的话，就是：「**これは本です。**」

三问：大家看，“**これ**”是“这”的意思，而“本”就是书了。“**は**”跟在主语后面，作用是标明主语的地位（此外助词**が**也有类似的作用）；“**です**”则是表示判断的虚词。「**○○は△△です**」是最基本的句子结构，很容易掌握。另外需要注意的是，**です**是敬体，如果用简体表示的话，需要把**です**换成**だ**。**これは本だ**。

猴子：如果这不是书呢？应该怎么说？

三问：否定句需要把助词**です**变成表示否定式。简体是**ではない**，敬体是**ではありません**。这样说的话就是「**こらは本ではない**」，或者「**こらは本ではありません**」。

风林：依此类推，我们只要把适当的体言代进句子里就可以了。像这样：私**は**人间**です**。**サル**は人间**ではありません**。

猴子：（大怒）我哪里惹到你了！！

风林：我就是举个例子么，不要当真。只要掌握了这个句形，大家离掌握这门语言就已经近了很大一步了。

蓍子：……我们刚才看到的只是最简单的判断句。真要掌握好这门语言的话还有很多路要走呢……日语句子和汉语最大的区别是语序。汉语中的谓语一般都在宾语前面，但是日语中的谓语（用言）都在宾语的后面。日语的句子是按照“主—宾—谓”的结构排列的。

三问：是这样的。再拿刚才那本书来说，如果说我现在拿起这本书来读，那么用日语说则是“**私は本を読む**”，而汉语则是“我读书”。

风林：在这句话里，“**を**”放在宾语后面，表明宾语的地位。“**○○は△△を+**动词”是带宾语的动词句的基本结构。

三问：日语中的动词比较让人头痛。除了刚才那些可以接宾语的“他动词”（相当于英语中的及物动词）之外，还有可以直接做谓语，后面不接宾语的“自动词”（相当于英语中的及物动词）。比方说这句话，三国无双里夏侯渊挂掉的时候会说：「**俺が**……**死ぬ**？」（我……死了？）“**死ぬ**”在这里就是自动词。

蓍子：相比他动词而言，日语里的自动词不是很多。因为大部分状态都是用形容词和形容动词来表示的。日语的形容词的基本形，词尾都是“**い**”。像什么重い、轻い、长い、短い、暖かい、寒い、大きい、小さい、多い、少ない……这些数不胜数的形容词一般都是意义相对的。由于大部分形容词都用汉字表示，所以一眼看上去就拿知道大概是什么意思。当然了，由于日语与汉语差别仍然很大，也不能一概而论。像“面白い”并不是指谁的脸白，而是“有趣”的意思。还有，日语中大部分表示颜色的词都是形容词，如赤い、青い、黄色い、白い、黑い、茶色い等等，唯独“绿”（**みどり**）是个名词，修饰体言时要加助词“**の**”，请大家一定注意。

猴子：今天天气好冷啊！今日**は**寒い**ですね**！是这么说吧！

风林：是的。但是如果说“今天不暖和”，可绝对不能说“今日**は**寒い**ではありません**”，而是“今日**は**寒**くないです**”。形容词在变否定式的时候要把词尾从“**い**”变成“**く**”再加上表否定的词尾“**ない**”。形容词就是这么变化的。

日语的口语

现代日本语的口语基本上以明治时代以来的日语白话文（口语文）为基础，也继承了原先发达的敬语系统。这是由日本的民族特征决定的。但是现在的政府公文、重要文件中仍然保留有过去的文言文（文语文）成分。此外在一些敬语中，也不乏古代语的用法。像《逆转裁判》中法庭辩论的术语“待った”和“异议あり”，在日常生活中已经不用了，但是仍然在法庭上使用。

【语言学习】



↑中国的第一外语是英语，但有的中学也教日语，日语在中国也是高考科目。

百万殿堂

在本栏目中将为玩家逐一介绍游戏史上的璀璨明星，让老玩家能够再次回味当年的快乐感受，更可以让新玩家了解当年的销量过百万游戏！

←这款游戏为以后的网球游戏奠定了基础。

能够真实体验网球运动乐趣的游戏！

本刊译名： 网球
外文原名： テニス
发售日： 1984年1月14日
类型： 体育运动　**厂商：** 任天堂
对应人数： 1－2人　**使用媒体：** 卡带

说到当今最有人气的体育项目，除了足球和篮球可能就要数网球了。温布尔登网球公开赛、美网、法网和奥网这四大公开赛大家一定都知道吧，其中温网已经有了100多年的历史。每年一到这四大满贯公开赛的时候，世界各地优秀的网球运动员都会齐聚一堂展开激烈的角逐，体育迷们也可以大饱眼福。近几年来中国的网球水平也进步很快，中国选手还在澳网中取得了双打冠军。好像有些跑题了……。那么言归正传，这次百万殿堂的主角就是这款由任天堂制作的名叫"网球"的游戏。很多读者在小的时候都玩过这款游戏吧，其中的裁判马里奥大叔也一定给您留下了很深的印象吧。



↑游戏的难度共分五个等级，裁判席上的马里奥大叔大家也印象深刻吧。

朴素中的细腻

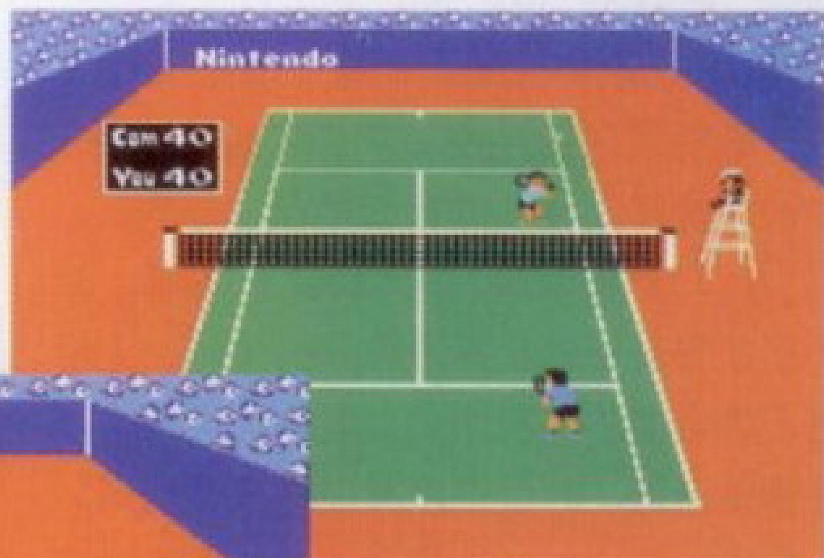
集力量和技巧于一身的网球运动有着高度的对抗性和观赏性。任天堂可能正是看中了这一点，所以于1984年推出了这款网球游戏。虽然从现在看来这款游戏的画面很粗糙，操作也很简单，但在这种"朴素"的外表下也有着很细腻的部分。游戏中角色所作出的各种动作非常流畅自然，而且在击球过程中，球的大小会随着距离屏幕远近的不同而不断变化，这一点在发球过程中把球抛起时越发显得明显。球的这种缩放给玩家带来了很强烈的立体感，也更能增加玩家对游戏的投入。现在回想起来，FC中利用到这种缩放机能的游戏还真是不多。所以说任天堂在制作这款游戏的过程中还真是下了很大的工夫。

体验真实网球比赛的乐趣

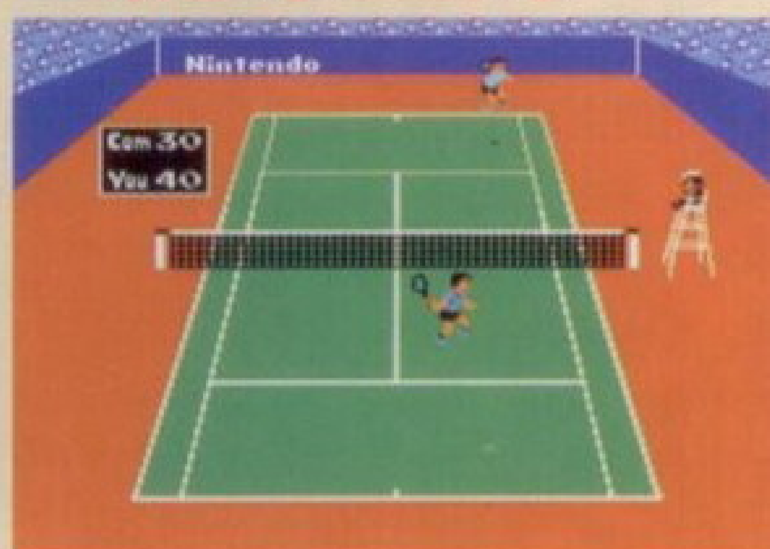
虽然这款游戏的画面和操作都很简单，但却能让玩家感受到真实的网球比赛的乐趣。首先是游戏的规则，本游戏采用了和真实网球比赛一样的规则：3盘2胜制，每盘先赢6局者获胜，局分打成6比6后进行抢7局。

游戏的操作虽然非常简单，但也能完全体现出网球运动的精髓。A键是挑后场高球，主要用来对付喜欢上网的对手。B键是普通击球。这个游戏中的击球很接近现实，在击球之前要预先有少许的挥拍动作。所以在刚上手玩这款游戏时很多人会抱怨说球员跑得太快而拍子挥得太慢，常常是跑到了球的落点却没能挥出拍子，所以球经常打在身上。在球拍接触球的一瞬间会根据球拍挥动的角度来决定球的飞行路线，这时如果再辅以方向键，球击出的角度就会更大。所以如果控制好跑位和挥拍时机的话是可以击出很有威胁的直线和斜线球的。而用正手击球还是用反手击球也不是由方向键决定的，而是由玩家所控制的人物的身体方向所决定的。所以在游戏过程中，玩家要根据场上的情况不断调整角色的身位来作出适当的击球，这也使游戏更富紧张感和对抗性。

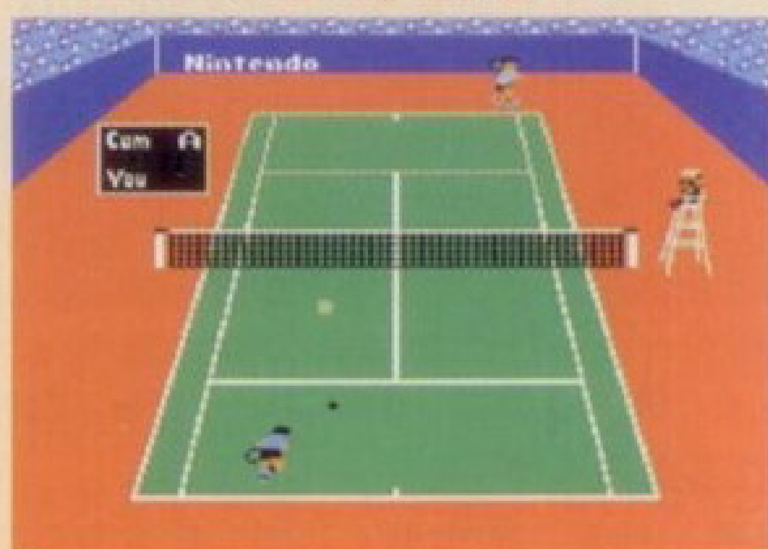
另外游戏中角色的动作也很丰富，挑后场球、网前扣杀、跑动中击球等这些现实比赛中的动作在游戏中都可以实现。所以玩家可以在游戏中运用现实中的任何网球战术。你可以像"桑普拉斯"和"卡费尔尼科夫"那样使用发球上网或接发球上网的战术，在3拍之内解决对手；也可以和"休伊特"或"费雷罗"一样利用大范围的底线跑动和斜线击球来赢得胜利；还可以练成像"伊万尼塞维奇"和"罗迪克"那样的"发球机器"，让你的对手在发球局时对你一点办法也没有。



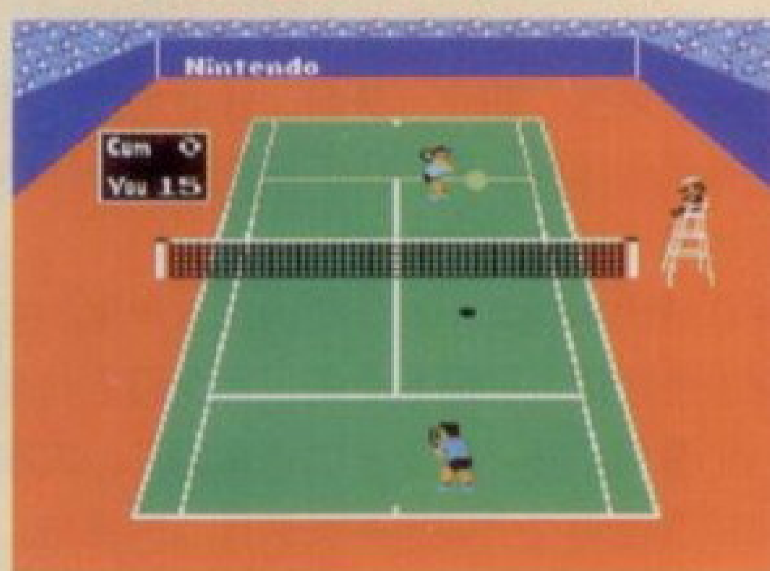
●随球上网



●大力发球



●挑后场高球



●网前扣杀



这个游戏还有一点很让人满意，那就是单打对战电脑时没有交换场地这一概念。这虽然不太接近现实，但也避免了网球游戏中一个普遍的毛病。现在出的网球游戏都有交换场地的设定，但在上边半场时很多玩家都会觉得视角和人物动作很别扭，因此往往出现在下边半场可以破对方发球局，而到了上边半场却连自己发球局都保不住的情况。而在这款游戏中与电脑对战时玩家始终位于下边半场，玩起来很惬意。

和朋友一同游戏

就像当年其他很多FC游戏一样，这款游戏也可以两人同时对战。但当时FC里能两人玩的游戏多是些闯关游戏，像这种能双人对抗的体育类游戏还是很少见的。游戏再现了真实网球比赛中的各种比赛模式，玩家们不仅可以两人对抗还可以组成双打队伍一同对抗电脑。记得小的时候约上朋友组队进行双打，一个人负责封网，另一个人负责底线回击，并且在游戏过程中不断制定新的战术一同对抗电脑也是一件很有意思的事情。而且电脑共分五个级别，级别越高电脑角色的移动和反应也越快，回球也更加刁钻，这种高对抗也使得游戏的乐趣倍增。

网球运动本身也是一种非常刺激的运动，尤其是当双方打成DEUCE（40比40）的时候，这时无论是发球方还是接发球方都要连得两分才能赢下这局。还有当局分打成5比5的时候，如果这时发球局被破的话那简直可以用"悲壮"来形容了。所以每当打到这种关键分的时候都会格外紧张。想必很多玩过此游戏的读者也有过对局时紧张得手心冒汗的体验吧。

最后还顺便说一下此游戏中两个很有趣的现象，看看大家还能不能回忆起来。第一个就是在游戏过程中按下START键后场上的球员和球都会消失得无影无踪，所以在对战中有人会在对手接球之前会连按START键来干扰对手……另一个有趣现象就是电脑经常在没接到球的情况下还会拼命跑到网前，好像要来和玩家拼命一样（笑）。这两个可能也是FC时代游戏中所无法避免的错误吧，但这并不能掩盖任天堂在这款游戏中所投入的精力和游戏高度的耐玩性。

任天堂的这款网球游戏可以说开创了网球游戏的先河，也为之后网球游戏的发展和现在在很多次世代主机上出现的优秀网球游戏奠定了基础。现在网球在中国也越来越普及，在很多运动场所和居民小区里都设置了网球场，到处都可以看到快乐地打着网球的人们。但这款网球游戏让我们在很难接触到网球的年代里也体验到了网球运动的乐趣，现在玩到这款游戏依然倍感亲切。所以可能正是任天堂的这种"诚意"才使得这款游戏得以进入百万殿堂吧。　□文/龙马

MSX2版魂斗罗

魂斗罗

机种	MSX2	关数	19关
发卖公司	KONAMI	生命值系统	有
开发公司	KONAMI	剩余机会系统	有
发卖日	1989年5月26日	存盘接关系统	SRAM
定价	5，800日圆	密码	无
游戏人数	只能一人	难易度选择	无

故事

所谓"魂斗罗"就是天生被赋予了热情的战斗灵魂，具有游击队战术的高手的通称。

西历2633年，随着地球上科学技术的进步，自然和科学很好地融合使世界向着和平而进化着。

但是，与之相反的是，却发生了谁也没有预料到的变化。

那是西历2631年的事情……。

装备了最新自动防御系统的地球海军司令部的雷达探测到一颗小型的陨石正在接近地球。不久陨石在新西兰海上东北20km的卡卢卡群岛坠落,并且神秘消失了。

地球海军司令部进行了绝密的调查，证实陨石是外星侵略者，明白了这是外星人灭亡人类的计划的开始。

对于这个恐怖的事实，接受了毁灭异星侵略者任务的"魂斗罗"，向着已经成为外星人要塞的卡卢卡群岛进发！

这就是敌人的要塞岛！

新西兰海上东北20km的卡卢卡群岛，是由几个小岛屿组成。其中1个岛已经成为了敌人的要塞。

由于FC版的[魂斗罗]大获成功，魂斗罗成为大受欢迎并代表KONAMI的游戏系列之一。所以在FC版发售的第二年，MSX2版[魂斗罗]登场了。

原本作为家用电脑的MSX与FC相比，其硬件性能相对较弱。但是，当时的KONAMI可以说是在MSX上下了大力。当时曾推出了让FC玩家羡慕不已的[合金装备]等完成度很高的MSX专用游戏。KONAMI推出的MSX版游戏常常是业界的话题，而且往往是推出一个则成功一个。可以说，当时领导MSX游戏的厂商，毫无疑问是KONAMI。

在那种情况下，街机和FC的人气游戏[魂斗罗]将在MSX2登场！MSX的魂斗罗爱好者们热情高涨。终于1989年5月26日，MSX2版[魂斗罗]正式发售。

KONAMI在MSX中少见的失败作

MSX2版[魂斗罗]是在移植街机的基础上，加入了各种原创要素的作品。同时用KONAMI独自开发的音源"SCC"演奏的音乐，也是一大卖点。

但是说实话，这款游戏十分无聊，是KONAMI在MSX中少见的失败作。和GB版的[魂斗罗精神]一样，属于魂斗罗系列中的拙劣作品。除了"SCC"音乐，其它部分的水平都很低，没有新意，对以后的系列作品几乎没有影响。

MSX2版[魂斗罗]是系列中唯一没有采用屏幕滚动方式，而使用屏幕切换来显示的游戏。这是因为MSX2的硬件不支持横向滚动显示，而且MSX2版的[恶魔城]居然也是屏幕切换。但是，KONAMI于MSX2版[魂斗罗]发售几个月后，在1989年8月的发售的[激烈冲突锦标赛2]中，第一次实现了屏幕滚动的显示方式。条件是在"VRAM128k以上"运行，利用画面位置的补正功能。

但是很遗憾，MSX2版[魂斗罗]的屏幕切换显示的效果非常的不好。失去了魂斗罗勇往直前的游戏感觉。

而且，原本两人同时游戏可谓[魂斗罗]系列的魅力之一，这次却被莫名其妙的取消了，真是让玩家痛心疾首。还有在游戏的包装和说明书中，虽然提到主人公是魂斗罗，可是关于比尔和兰斯的记载却是只字未提。游戏中没有一切片头和过场，让人感觉非常乏味。

奇怪的原创要素

MSX2版[魂斗罗]虽然追加了一些原创要素，但也基本上只限于这款作品。系统的最大变更点是，魂斗罗系列首次采用生命值。最初的生命值是16，碰到敌人减6，中弹减4。生命值变为0，则减少一条命。也可以说，是系列中最顽强的魂斗罗。还有一个系列中第一次使用的系统是根据手指按键的时间长短可以调节控制起跳的高度。

一触即死及跳跃高度固定可以说是[魂斗罗]系列的传统系统。姑且不说废止了这些系统有什么意义，但可以肯定的是，几乎看不到传统魂斗罗的影子。在3D画面中，即使按上向前，也碰不到高压电网。就是说，高压电网形同虚设，只起到阻拦作用。还有第一关的有水的地方，玩家控制的魂斗罗不可以潜入水中，居然可以在水中起跳，死的时候也不是很漂亮的向后方回转，而是按住腹部，一点一点地倒向后方。总之，不是我不明白，这世界变化快啊！

本作的道具系统也十分独特。如果吃到了鹰的道具，奔跑速度，跳跃能力和抵御敌人攻击的防御力都会增加。MSX2版是系列中唯一加入成长系统的[魂斗罗]。

如果取得了武器道具，则会出现一个武器列表的附选窗口。武器分为：机关枪、全方位攻击枪、激光枪、火焰枪和普通枪5种。

要说[魂斗罗]系列的魅力，武器的种类可以说是其中之一。但MSX2版[魂斗罗]却没让玩家体验到[魂斗罗]系列的爽快感。而且没有最著名的散弹枪，取而代之的是全方位攻击枪，不论是操作还是外观都显得十分笨拙。在3D区域中，即使装备了其他的武器也会强制地变成机关枪。结果这个游戏几乎变成了普通的瞄准射击游戏。

单调的原创关卡

MSX2版[魂斗罗]加入了原创关卡，共分19关。这个则成为该游戏的最大卖点。最初的9个区域与街机版一样。每个区域的游戏流程相对较短。地图的构成和FC版不同，几乎全是根据街机版制作的。敌人的设计和BOSS的出现场所，比起FC更忠实于街机版。但是第一关非常有名的爆炸桥和飞机仓库一关以及其它很多重要的场面，都被取消了。引起了玩家的不满。（未完，待续）

魂斗罗传说 Vol.6

警告！外星人接近中！"魂斗罗"是给先天拥有热烈的斗志和游击战术的最强斗士的称号。他们要靠兰博的游击战术和指挥官的破坏力来打破外星人的阴谋。让我们继续操纵着比尔和兰斯这两位"魂斗罗"英雄，为了破坏外星人在地球的基地，回到西历2633年的游戏世界中吧！

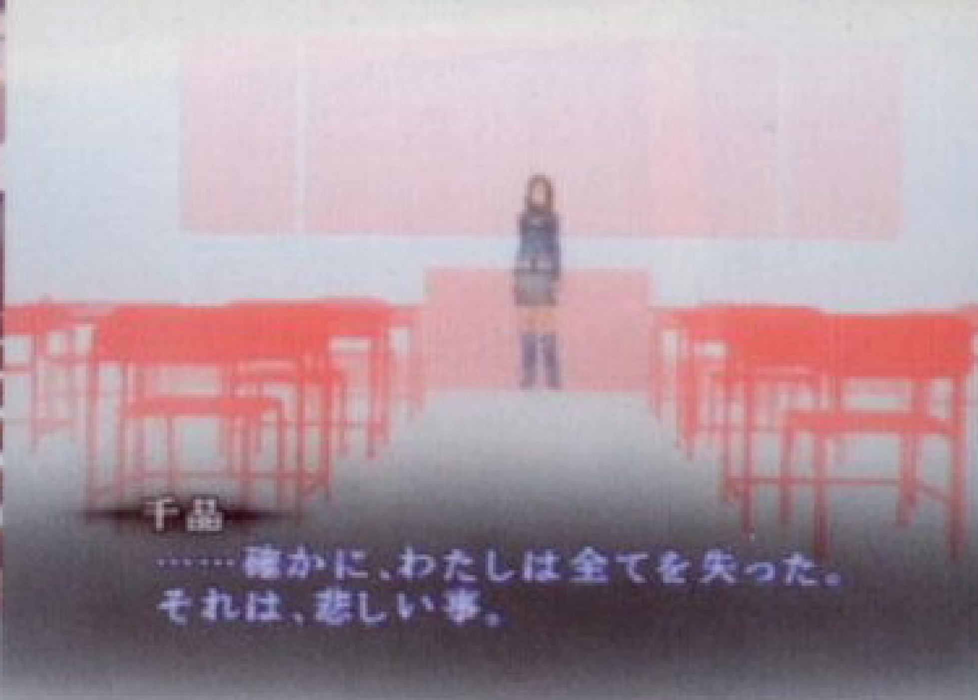
□文/龙马

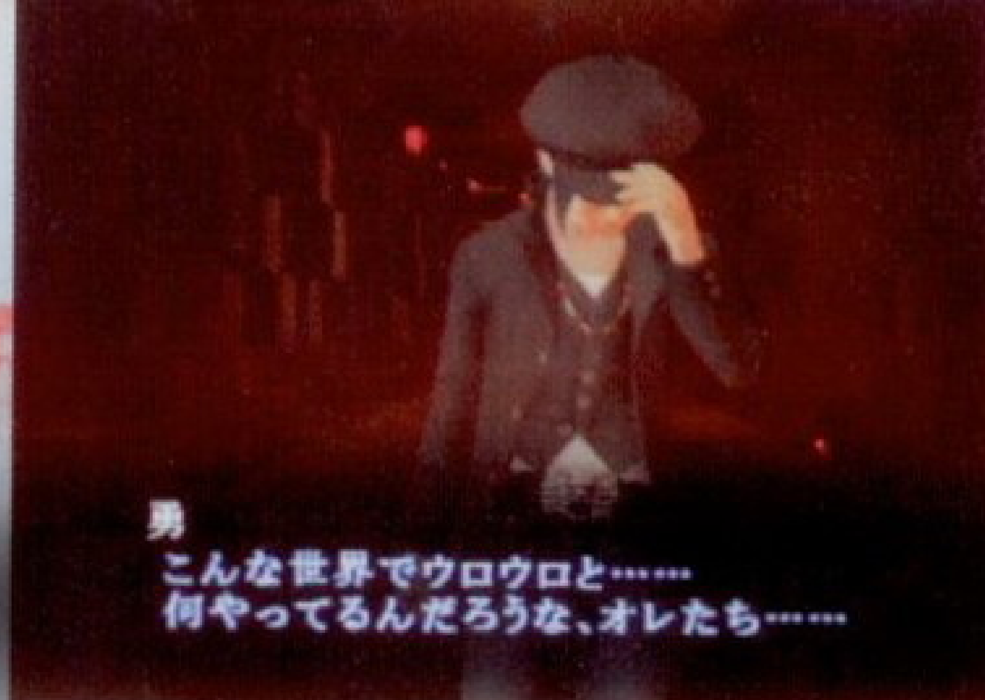
『MSX2版魂斗罗唯一的亮点』

客观地说，本作倒也不是没有可取之处。本作唯一称得上优点的就算是KONAMI独自开发的波形音源LSI技术，使用了"SCC"制作的游戏音乐。由于SCC有5个输出端口，而MSX的PSG音源的3声道可以同时使用，从而实现了几乎媲美大型街机的全8声道的多音复调（POLYPHONIC）的音响效果。从1987年开始，KONAMI就在给MSX制作的大部分游戏中，使用此技术，并一直得到玩家的好评。MSX2版的[魂斗罗]其实也没有使用什么特别的BGM和新曲的追加,不过，却比使用了"PSG"音源的FC版，有着更逼真稳重的音色，让玩家十分满足。

其实我国玩家无论对MSX2的主机或是游戏，都不是很熟悉。本期的"魂斗罗传说"也只是想让大家稍微了解一下魂斗罗系列中这款失败之作。下期把本作做一收尾之后，将介绍被我国玩家称为[魂斗罗]2代的FC版[超级魂斗罗]。









在PS2上发售的真女神转生系列的续作："真女神转生3—夜曲"以其高品质获得了广大玩家的好评。夜曲继承了真女神转生系列一直以来的特点，有着独特耐玩的游戏系统和深邃的剧情。虽然这个游戏已经发售了一段时间了，但游戏中还是有许多值得回味的地方，这次就把游戏中的一些对话节选出来和大家分享。

真女神转生

序章中的对话

千晶：こんなトンデモ杂志の记事なんてうのみにする气はないけど……でもこの病院明らかにおかしいわよね。

千晶：虽然我不想盲目相信这种奇怪杂志上的文章……但是很明显这所医院有些奇怪。

勇：……先生のこと、心配になってくるなぁ。しょうがない、もうちょっと探そうぜ。何にもなきゃ、何にもないで良いわけだし。

なんかね、分院があるみたいなんだよ。2Fから行ける所。オレ、そこら辺あたってくるわ。

ハイこれ、幻也。

おまえは地下を探してきてくれ。

勇：……我也有点担心老师了。没办法，再找找看吧。什么事情都没有、没出什么事就好了。

对了，好像还有一个分院，从2楼可以去那里。我去那边察看一下。

幻也（我给主角起名叫幻也）给你这个。（把地下室的ID卡交给主角）

你去地下室找找看。

千晶：カードあるなら、あんたが地下さがせばいいじゃん。……それとも、怖いの？

千晶：有卡的话你自己去地下室找不也行吗。……还是说，你害怕？

勇：こ、怖くなんかないっての！

どうせ地下になんか先生はいないから。幻也に頼むの！幻也は、先生がいないことを确认してくれればOK。出会いを果たすのはオレの役目。

じゃあな、幻也。何かあつたら、すぐ逃げるよ。

勇：害怕、我才不害怕呢！

反正老师不会在地下室这种地方，所以才让幻也去！幻也只要确认一下老师不在那里就OK了。和老师相会的事情就由我来完成吧。

待会见，幻也。一旦有什么情况的话要马上逃跑呦。

千晶：……まつたくもう、调子いいわね。でも、正直わたしも先生のこと心配だわ。もう少し探してみましょ。

千晶：……真是的，真是会说。但是，说实话我也很担心老师。咱们再找找吧。

这段对话发生在游戏的序章阶段，主角和同学橘千晶、新田勇一起去医院看望生病住院的高尾佑子老师，但这时被称作"东京受胎"的一场世界异变就要发生了。各处都出现了怪异的事件，医院里也是一个人也没有。

主角从一个奇怪的记者那里得到了一本记载着"东京受胎"预言的杂志。而千晶在看完这本杂志后却很感兴趣。如果换作其他人，在看到杂志中净是"米罗库经典"、"恶魔崇拜"什么的不知所云的东西的话一定会以为这本杂志是胡乱编造的，或者这仅仅是一本宣传邪教的杂志。但千晶却对这些内容很感兴趣，还非常认真地和主角讨论即将到来的"混沌"究竟会给世界带来什么变化。从这一点就可以看出千晶对现实的世界并不满意，她总是抱希望于能够发生什么重大的事变，使得现实的世界有所改变。这也为她以后决心创造自己心目中的理想世界埋下了铺垫。

另外大家见到新田勇这个角色时可能会有些讨厌吧？明明是他自己不敢去地下室却死要面子说地下室也很可能找不到老师，反而让主角替他去。其实他的这种死要面子也体现了他内心深处害怕被别人看不起，害怕得不到别人认可的想法。当他遇到什么事时总说是别人的错，不愿承认自己的错误，害怕别人会因此疏远自己，这其中恐怕还有一些自卑的成分在里面吧。另外他还叮嘱主角如果遇到什么意外就赶快逃跑，这乍看起来好像是勇很为主角着想，其实也说明了勇遇到事情时不是正面面对而是倾向于逃避的性格。

真女神转生

与千晶的再会

千晶：……久しぶりね。幻也くん。

わたし、あれから落ち着いて考えてみたの。この世界でどうすればいいかってことばかりじゃなくって……どうして世界はこんなになつたのかってこと。

そうしたら、みえてきたこともあるの。

もう前の世界は、不要な存在を许容することが出来なくなってたんだって。たくさんの物があって、たくさんの人がいたけど……。もう、创り出すことはなく、何もない时间が流れていくだけだった。

……确かに、わたしは全てを失った。それは、悲しい事。でも、わたし自身は「受胎」を生き残つた。きつと、选ばれたのよ。

だから、わたしは创ろうと思うの。强い者、优秀な者だけによって筑かれた乐园を。

千晶：……好久不见了，幻也君。

我从那之后冷静地考虑了一下，并不只是在这个世界中应该怎么做的问题……也包括原来的世界为什么会变成现在这样。

于是，我也想到了一些东西。

那就是以前的世界已经不再允许无用的东西继续存在了。以前的世界有很多的事物，也有很多的人……但是不再有新的东西被创造出来，只是无所事事任凭时间流逝。

……确实，我失去了所有东西。这是很悲伤的事情。但是我却从"东京受胎"中幸存了下来。这一定是因为我是被选中的人。

所以，我要去创造，创造一个只由强大的人和优秀的人所构成的乐园。

这段对话发生在"东京受胎"之后，这时候世界已经毁灭，几乎所有的人类都已消失，仅以思念体的形式存在于世上。只有主角和千晶、勇等少数几个人幸存了下来。这是世界毁灭之后千晶第二次与主角见面了。第一次与主角见面时千晶可以说是悲喜交加，她不敢相信眼前世界所发生的悲惨状况，但见到了主角后又萌生出了新的希望，相信一定还有很多其他幸存者，命运不会这样残酷。

但第二次见面时千晶已经接受了眼前残酷的现实，她失去了自己的全部一亲人、朋友、家园……。面对这种残酷的现实千晶感到了自己的无力，如果自己能够拥有更强大的力量也许就不会失去这些宝贵的东西。所以为了不再遭受这样的痛苦，能够有力量去保护自己所珍视的东西，她决定创造一个只由强者和优秀的人所组成的世界。而且正如她的话中所说的，原来的世界中也充满了各种各样的缺陷，这也更增加了她创造属于自己的理想世界的决心。最后千晶如愿获得了强大的力量，但她却变成了漠视比自己弱小的生命的杀戮者。

真女神转生

与勇的再会

勇：……よぉ、幻也。久しぶりだな。オマエのうわさはきいたよ。……この牢屋でな。

先生が、ニヒロの巫女だって。オレ、つたえようとしたんだけどな。

どっちにしろ、その样子じゃ连れて归れてはいないみたいだな。オマエでもダメか……その恶魔の力にけつこう期待してたんだけどな。

こんな世界でウロウロと何やってるんだろうな、オレたち？こうなつたら、アイツに赌けてみるしかねぁかな。

うわさできいたんだ。すげえマネカタがいるんだよ。そいつは、先のことがなんでも分かるヤツで。

マントラ军の崩坏も预言してたらしい。そいつにきけば先生のコトとかこれからのコトとかつかめるかも……

勇：……呦，幻也，好久不见了。我听说了你的传闻。……在这个牢房里。

老师竟然是尼希罗的巫女，我本来想告诉你的。

看来你并没有把老师带回来。连你也做不到吗……本来还对你的恶魔之力充满了希望。



我们在这个世界里转来转去究竟在干些什么呢？这样的话只能靠那个家伙了。我听说过有一个很厉害的亚人类，他能够预先知道将来发生的任何事情。

好像他还预言出了马托拉军的毁灭。如果去向他打听，无论是老师的事情还是其他什么将要发生的事情也许都可以事先掌握……

这段对话是游戏剧情发展了一段时间后发生的。在"东京受胎"之后，有些拥有强大力量的人也在积攒实力准备创建属于自己的新世界。当时试图以绝对的力量统治新世界的马托拉军被想让世界回归静寂的尼希罗集团击垮了，主角把勇从马托拉军的监狱中救了出来。

面对世界的这种巨变，勇想到的还是去依靠别人来逃避现实，并不是自己去面对这个世界。可能也是因为在他内心中总有一种自卑感，认为自己没有能力面对现实世界的各种困难，必须借助别人的力量。但当后来勇得到了强大的力量后，不再自卑的他却走向了另外一个极端。他认为以他强大的力量可以不再依靠任何人了，因此他希望创造出一个只有他自己存在的理想世界，在这个世界里不用再去努力取得他人的认同了，只有他自己才是唯一伟大的存在。其实这仍是勇的一种逃避现实的方法。勇并没有突破自己的缺陷，即使是当他最后与自己召唤的古神合体获得了真正可以创造新世界的力量的时候他还是对自己没自信。这从他作战的方式也可以看出来，他总是不停变换着自己的属性，生怕自己的弱点被别人发现。结果浪费了宝贵的行动时间，被主角轻松打败了。

其实在真女神转生3里并没有绝对的善与恶，有的只是不同的人对"自由"这个词不同的理解。无论是想获得强大力量的千晶，还是想创造只有自己一个人的世界的新田勇，当然也包括想让世界回归静寂的冰川和一直在努力却无法找出自己所向往的自由世界的佑子老师，大家都是在向着自己所向往的自由而努力。

什么才是真正的自由？这一主题一直贯穿于游戏的始终，包括在战斗中与恶魔交涉的时候很多恶魔都会向主角提出有关应该创造出什么样的世界的问题。其实玩家游戏的过程也是在寻找这一问题答案的过程。

□文/龙马





生命中有无限个选择

游戏一开始，主角Lucas Kane面对屏幕娓娓道来：

Things are never quite what they seem.

事物本身和它们的外表绝不一样。

We think we understand the world around us,but we really only see the outside, what it seems to be.

我们认为我们了解我们身边的这个世界，但是我们真的仅仅只是看到了外表。

I used to be just like you, I believed in humanity,the newpapers,soap commercials, politics and history books.

我曾经像你一样，也曾经相信人性、肥皂剧、政治和历史书。

But one day the world kicks you in the teeth and you don't have any choice but to see things the way they really are.

但是有一天世界无情的打击了你，你没有任何选择除了看到事情的真面目。



游戏一开始就是Lucas Kane的这段内心独白。这种语言很能引人入胜，能说出这种大彻大悟的话的人可能是圣人，更多的是疯子。接下来画面一转，出现下面的情景。

一个寒冷的冬夜，地点是纽约——这个"世界的中心"。百年不遇的大雪笼罩了这座城市，使得原本喧嚣的不夜城如今变成了某个地处北国的小城镇。温度随着冬夜大街上的积雪慢慢下降，厚厚的积雪好像掩埋了一切生机，漫天的雪花似乎要遮住所有的光明。

路边的餐馆的卫生间里，Lucas惊讶的望着眼前的一切，精神几乎崩溃。血迹、刀、伤口、死尸，卫生间外的警察慢慢走来。冷静下来的Lucas先把尸体藏好，然后洗去手上的血迹，丢弃凶器，便匆匆离开了餐馆。所幸没有人察觉到他的异样，当他进入出租车餐馆里的警察才发现那具尸体。

《靛青预言》这款游戏根据玩家的选择，游戏的发展和细节会有所不同。这个游戏几乎全程都是角色的对白和几个主角的内心独白，这点也非常像电影，玩家通过他们的话可以了解剧情和进行游戏。交待剧情的画面经常是分镜头，但不是固定的动画，很多时候玩家可以控制角色在分镜头中进行游戏。所以玩这个游戏非常像看一场电影，而制作厂商也愿意把它称为"交互电影"而不仅仅是电子游戏。

游戏的对话选择和玩法有趣，除了游戏开始控制Lucas"杀人"，后面来餐馆调查的警员也是玩家自己控制。这样一来似乎游戏中的正反两方都是玩家自己控制，控制犯人犯罪后躲避，还要在知道的情况下控制警员来调查此事，这个设计似乎很矛盾。但是游戏的发展是出人意料。第二天清晨醒来的Lucas并不相信自己杀人这件事，但是现实是残酷的，虽然他是处于"昏迷"状态所为，但确实是他亲手所为。在办公室里他产生幻觉，看到一大群怪虫攻击他，他惊惶的躲避撞得办公室一片狼藉。随着越来越多的怪事出现使Lucas的精神受到摧残，他会头痛有时还会呕吐，但是他发现自己似乎有提前预感事情的能力。

另一方面警察在调查多起杀人案。警官Carla收到一封奇怪邮件名为"KIRSTEN"，



在验尸官处得知90年代曾经发生过一个系列杀人案，死者死因和目前这起案件几乎一模一样，而那起案件的名字正是"KIRSTEN"……

游戏突如其来的情节引人入胜，Lucas这边的情节气氛更是越发紧张压抑。直到游戏发展到他的前女友来他家拿东西一章，游戏紧张的气氛才缓解下来，所以这段情节使人印象深刻。两个人生活都不顺利，尤其是Lucas。见面后的对话可见两人都难忘对方。

（音乐节奏缓和平静）Lucas开门

Tiffany（Lucas前女友）：Hi

■Tiffany：嗨

Lucas：Hi

■Lucas：嗨

Tiffany：I came to pick up my stuff. I hope not disturbing you.

■Tiffany：我来拿我的东西，希望没有打扰你。

Lucas：No,I'm just a little bit asleep. Come in.

■Lucas：不，我只是有点困。请进。

（进屋后，Tiffany环顾四周老环境）

Lucas：Have a Seat. So,how's life?

■Lucas：请坐。过得怎么样？

Tiffany：I'm pretty swamped with work at the hospital right now,and I'm not completely moved in yet,but I'm doing fine.

■Tiffany：我现在还不很习惯医院的工作，但是我想以后会好的。

Lucas：What about a drink?I think there's still a bottle of gin laying around in the kitchen somewhere,if you want.

■Lucas：喝点什么吗？我想在厨房某个地方还有瓶杜松子酒。

Tiffany：Yeah,I'd love some.

■Tiffany：好啊，我想来些。

（Lucas找到Tiffany留下的箱子）

Lucas：Here they are. I think that's everything.

■Lucas：在这了。我想所有东西都在这了。

Tiffany：Is everything okay Lucas?You look stressed.

■Tiffany：你还好吗？Lucas，你看起来有什么心事。

Lucas：Hey I miss you ,you know?

■Lucas：你知道吗？我很想你。

Tiffany：I miss you,too.

■Tiffany：我也是。

Lucas：Are you,Are you with somebody? I'm sorry,I shouldn't be asking you that.

■Lucas：你还单身么，我是说，你有没有和谁在交往？不好意思，我不该这么问。

Tiffany：No,it's okay.I don't mind. No,I'm still alone.And you?

■Tiffany：不，没关系，我不介意。我现在是一个人，你呢？

Lucas：Yeah,I'm alone too.I've had a little trouble getting over you.

■Lucas：是啊，我现在也是一个人。我还是不能把你忘记。

（Tiffany看到墙角的吉他）

Tiffany：You still play?

■Tiffany：你还弹吗？

Lucas：You know,I really haven't even though about it lately.

■Lucas：你知道，我最近实在没什么时间。

Tiffany：Play a couple of notes for me,will ya?You know,in memory of the good times.

■Tiffany：给我弹两首听，行吗？你知道，那是记忆中一段美好的时光。

Lucas：Okay,sure.

■Lucas：好吧。

这是两个熟人之间的一段对话，既含蓄又热烈，给我们带来的感觉非常真实可信。生活在幸福中的人也许并不会有幸福感，但是经受了残酷现实的折磨之后，人就会变得敏感，他就会回忆以前的快乐时光。



随后是两人相拥缠绵的情节，这时的画面绝对会使游戏披上色情的称号，但游戏制作人显然为了使游戏的生活感更加真实、生活细节更完整而没有去避讳这些。这段情节之后再次压抑的游戏情节也会使玩家深深铭记这段平和幸福的对话。

□文/龙马



为你化作流星雨

当《洛克人 ZERO4》曲终人散之际，伤痕累累的ZERO也随着“神之黄昏”的残骸一起化作了流星雨，陨落在茫茫的星海之中。苍穹中闪现的凄美火光，就如同黑夜中划破天际的彩虹。然而那一刻美丽的代价，却是ZERO以唯一的生命所换取的。历经百年的战争磨难、人类与机器人之间的恩怨情仇，最后也都幻化成了夜空的花，散落、消逝。一直以来与ZERO互为精神支持的雪儿跪倒在湛蓝色的星空下，用微笑的眼泪，为ZERO送行。雪儿的心，也追随着那个羽化的金发少年去向了未名的遥远时空。

在《洛克人 ZERO4》的深广内蕴和恢弘战争的映射下，所谓“正义”已经贫弱得近乎苍白。ZERO曾说：“我不是正义的朋友，也不认为自己是英雄，我只是为了信任我和我信任的人而战斗，我只是想守候与雪儿的约定。”就为了那一句未曾向雪儿表达过的无言约定，ZERO几经生死，摆在他面前的无论是怎样一条充满艰险的路，他始终都义无返顾。ZERO与雪儿之间，是一种超越种族界限、跨越时空阻隔的感情，单纯而美好。生死两隔的ZERO与雪儿就如同童话《蝶妻》中没有结果的人类与蝴蝶精灵，结局虽然都只是一个残缺的悲剧，但残缺的未必就不是完美的。当流年逝去，年华也凋零的时候，完美也早已经枯萎。宇宙间唯一真正恒久不会褪色的，是怀念着你的人的记忆。

“需要英雄的时代是不幸的时代”，但没有英雄的时代是更不幸的时代，需要英雄却没有英雄的时代是最不幸的时代。毫无疑问，ZERO是伟大的英雄，但他英雄的一面不仅仅体现在他用手中的光剑一次次维护了人类的利益，更在于ZERO给了那些浩劫中的人以及半精灵们一种信念的力量，ZERO更多的已经是一种精神上的象征，甚至是一种信仰。就这一层意义来看，ZERO与那位12世纪末名满英伦三岛的“侠盗王子罗宾汉”很像。身为贵族后裔的罗宾汉却始终选择站在人民一边反抗残暴的王权专制，罗宾汉所扮演的是苦难中的人民的精神领袖。同样的，不管是被战争所迫的人类，还是渴望自由的半精灵，在旷日持久的磨难中都需要ZERO这样一种希望的存在。ZERO之所以能一次次拯救人类和机器人，是因为人类和机器人从内心上都需要一次次被拯救。也因此，每一个人的心中都会有一个不同的ZERO。ZERO就如同奥德修斯、阿基里斯等等那些上古神话里的英雄一样，成为了一种人类愿望的化身和精神的寄托。而“ZERO”也不再仅仅只是一个简单的名字，他代表着自由与独立、忠诚与友谊，象征着人们为和平所做的努力。不管《洛克人 ZERO》的故事将怎样变化，甚或也许有一天连故事都消失了，但ZERO仍会存在。战争与和平、希望与绝望，绝望与希望、和平与战争……只要炼狱在无穷无尽地轮回，ZERO就势必会承载起人类最美好的愿望。

在罗伯特?路易斯?斯蒂文森大师的小说《黑剑》中，有着这样一段对“蔷薇战争”中一位勇士的描写——“他是绿林里的游侠与骑士，用剑弹拨弓弦的吟游诗人；他隽美的身影在林间的阴翳中斑驳，飘逸的金发在风中舞动……”如果再配上火焰实的，还是相互依靠的心是可信的?——ZERO的内心总是这样矛盾冲突着，但幸运的是雪儿始终如一地信任着ZERO。

在《洛克人 ZERO1》这故事开端的时候，刚从沉睡中被雪儿唤醒的ZERO曾问起过雪儿：“如果我不是你所认为的ZERO，而是一个邪恶的人，你会怎么办？”结果雪儿竟用一句近乎是带着孩子气的玩笑来回答ZERO：“因为你刚才救了我，我永远都会相信你就是ZERO！”也许，从那一刻起，ZERO就决定用他的一生来守候那一句“玩笑”。而在ZERO每一次出征之时，雪儿都默默地为她祈祷，直到他平安归来，雪儿紧锁的眉头才会舒展开。当看到雪儿与ZERO再也无法联系上时，她那黯然神伤的眼神和顺着脸颊滑落的泪水，一种感动溢满了心间。突然就想起了经典爱情电影《情书》——作品通篇都没有出现一句直白的“我爱你”，而那种淡淡的沁透着伤感的情愫，纯洁得就犹如在月光中随风起舞的冰晶霜雪。当男藤井树死后多年，女藤井树才收到他生前偷偷为她画的肖像。那一刹那，她才明白，爱，“早已写在西元前”。用怎样的形式去表达又或者是否去表达，早已不再重要，错过的美丽连同般的铠甲和寒光四射的光剑，这，说的不就是那个从传说走到现实的ZERO吗。相对于正统《洛克人》系列、《洛克人 X》系列、以及《洛克人 DASH》等系列中众多充满热血的角色，“美形英雄”ZERO始终被冷峭的悲情色彩所笼罩，弥漫着如冰蓝色湖水般的冷傲气质。但在ZERO冷酷外表下，是他火热而勇敢的心，无论是对自己对朋友还是对理想；世界虽然残酷，但ZERO还是充满了信心，对伙伴对明天也对未来。

作为最出色的特A级反乱猎人，“过去”对ZERO来说没有丝毫的意义，因为记忆于他是一个奢侈的字眼。ZERO总说他自己因为没有记忆所以没有苦恼，只是当眼前出现敌人时就一定要去打倒。然而事实上他为了人类自我封印过，为了伙伴自我牺牲过，但在人类眼中他却永远都只是一个冷冰冰的机器异类。他越是强大，也就越是孤独，而那种孤单的孤独，也只有他自己最能够体会。所以当被人类和机器人同时抛弃的时候，ZERO才会反复去寻味“人类”这个再熟悉不过却也最遥远不过的词，被人类怀疑的他也始终在怀疑他自己存在的意义到底是什么。让人类和机器人都失去了太多的残酷战争又是否能真的换来和平？究竟他自己孤寂的心是真曾经的点点滴滴回忆都化作痛彻心扉的震撼力。天长地久与曾经拥有，哪一个才是真正的永久？

最终，人类和机器人终于冰释前嫌携手重建家园，不管能否会出现人们向往已久的世外桃源、香格里拉、乌托邦又或者伊甸园，美丽的世界都将重新沐浴在阳光中。然而用生命换来这一切的ZERO却不能再看一眼美好的世界，不能和昔日伙伴同声欢笑；不能感受习习轻风，不能再看绚丽晚霞……虽然雪儿微笑着告诉所有人ZERO一定还活着，但也许，ZERO只是活在她的心里。

不禁想起了DEF LEPPARD乐队那首用钢琴和原声木吉他演绎的不插电版《Miss You in a Heartbeat（当我每一次心跳都会想起你）》：“我相信，那些过去都会珍藏在我的心底，当我每一次心跳都会想起你。为了守护誓言我情愿抛弃我自己，因为我永远都只为你。”正如1994年的洛克人动画片《向醒祈愿》一样，雪儿仰望着流星滑过的苍穹，许下了她的愿望：“大家一定会幸福起来的，我也相信，你，一定会回来。”

夜晚的天空，原来是那样的清澈透明，星星也仿佛触手可及，那其中，有一颗永远值得等候的流星，叫作ZERO。

□文/李伟







人人都说我爱你

她就是那种在哪里都美丽的人，她就是那种随时准备去冒险的人，她就是那种在深渊般的黑暗中也能勇敢前进的人，用世界上的任何一种语言也无法去形容她的迷人，她是生长在悬崖边上一朵娇艳的玫瑰，在寒风中骄傲地舞蹈，毫无畏惧。而这一切，也正是我爱她的原因。

给我一张藏宝地图吧，我亲爱的美女同志，把时间拨回到1996年，让我们一起从幽雅的温布尔顿出发，一路漂洋过海，经过遥远的旅程，最后来到那座神秘印加古城的遗迹。是的，前方的道路充满了危险，让我们一起携手向前吧，在这座杀机四伏的古墓中，你实在是太孤单了。不过幸好，你的腰间还别着两把闪亮的大口径手枪——你举枪将怪物一枪爆头时的英姿，让我爱得发疯。

毫无疑问，这个叫做劳拉?克劳馥特的女人是虚拟世界中最为引人注目的明星之一，她虽出生于英国的贵族之家，然而骨子里天生的反叛精神却早已注定了她的生命绝对不会与平淡这个词有任何形式的交集。21岁时的一场空难彻底改变了她对人生的态度，作为唯一的幸存者，她在喜玛拉雅山的茫茫雪谷中徘徊了两周之后才最终获救。从此之后，她对上流社会中那种枯燥呆板的生活方式已经再也无法忍受，她认定只有在独自冒险的过程中才能体现出自己真正的价值。有一天，一个叫做娜特拉的女人拜托劳拉去秘鲁的一座印加古城遗迹中寻找一件古文物，于是，一段被称为“古墓丽影”的传奇便正式拉开了序幕。

时至今日，我还是能够依稀记起我与劳拉初次邂逅时的情景。那似乎是一个遥远的秋天下午，在一家毫不起眼的小电脑房中，这个英姿飒爽的女人在一瞬间便俘虏了我的眼球。尽管在那时，由于3D机能的瓶颈，她的身上还铺满了马赛克，但这却丝毫无妨我对她一见钟情的既成事实。我拍拍那个正在玩游戏的壮男，用崇敬的语气问道：“哥们儿，这游戏叫什么啊？”

“Tomb Raider。”壮男头也不回地回答道。

“那什么哥们儿……”我不好意思地挠了挠头，“我英语实在不是一般的差，您能跟我说中文么？”

“古墓丽影！”壮男怒吼一声，随即便抱头作痛苦状，“靠，没集中注意力，又死了。劳拉，我对不起你啊！”

见事不妙，我便步履匆匆地溜出了电脑房。漫步在人潮汹涌的大街上，脑海中佳人的倩影始终挥之不去。“原来她叫劳拉……”我面露微笑反反复复地嘟囔着，活脱就像个刚陷入单相思的傻小子。

以神魂颠倒的状态一头撞进家中，张嘴就跟我爸说咱家该买台电脑了，且口口声声地宣称：“眼瞅着就要跨世纪了，不懂电脑的大学生势必会被时代所抛弃。”经过我一番危言耸听的规劝之后，我爸终于崩溃了，狠了狠心一拍大腿说道：“得了，是应该买一台了。为了儿子跨世纪，咱家豁出去了半年不吃肉，也得把电脑给搬回来！”

劳拉同志，你知道么？我对肉制品的热爱已经达到了一种令人发指的程度，你甚至可以说肉制品就是我存在的意义，就是我的命。然而为了能与你天天相见，我心甘情愿地放弃自己的命。

你是这样一个特立独行的女人，冒险与宝藏就是你生命的全部。从印加的古城到埃及的金字塔，从希腊神话到亚特兰蒂斯大陆的传奇，你始终不肯停下自己的脚步，你不肯向命运屈服。那些从表面上看凶神恶煞的怪物，在你的乌兹双枪的怒吼中都变成了纸老虎，虚弱得简直不堪一击。是的，你是神秘的，就像你所追寻的那些宝藏那样神秘。你的内心世界究竟是怎样的？你的一颦一笑中究竟包含着怎样的感情？一根粗壮而迷人的大辫子垂在背后，随着你永不知疲倦的奔跑而晃晃悠悠，如同催眠师手中不停摆动的怀表，不自觉便让人陷入了不可救药的沉迷之中。

破损的秘宝圆盘、冷酷的西安的匕首、危险的陨石碎片……一起经历了这么多难关之后，我们终于还是躲不开那个忧伤的告别时刻。在游戏第四代的情节中，你为了封印黑暗的沙漠之神而被埋在了金字塔之下。面对这样的情节，我伤心欲绝但却又无能为力。那天晚上，我将安德烈?波切利与莎拉?布莱曼合唱的那首《Time to Say Goodbye》听了整整一夜，一种物是人非的忧伤渐渐地涌上心头，挥之不去。

人生没有不散的筵席，我对自己说，再见了，劳拉同志。

可是，就在我还没有从离别的伤感中完全解脱出来的时候，EIDOS却出人意料地又公布出了古墓系列的新作。“稳住，哥们儿，千万别冲动，也别抱太大希望，根据我的经验，这九成是个骗钱的游戏。”某骨灰级老鸟如是规劝我说，真是语重心长。然而我当时却已然顾不得这么许多了，只要能再见上劳拉一面，就算让EIDOS狠狠地涮上一把，又能何妨呢？

来吧，亲爱的朋友们，让我们坐在一起，来说说那些有关劳拉的一切吧。还记得她小小年纪便将神父从危险中救出的机智吗？还记得她在斗兽场中一人PK掉两只狮子的英勇吗？还记得她单枪匹马闯入德军潜艇夺取宝藏的传奇吗？当然，她的美丽也是不得不提的。然而，如果没有这些惊心动魄的冒险经历的话，她的美丽还会像现在这样让人神往吗？美丽是不应该与花瓶划上等号的，这一点，毫无疑问。

什么？劳拉还活着，而且还要在崭新的平台上书写一段崭新的传奇？没错，对于蔚为大观的狂热劳拉粉丝们来说，这自然是一个再好不过的消息了。拜科技所赐，我们将在新平台上看到一个更加真实的劳拉，并且继续追随她，为了那些神秘的宝藏而更加努力地战斗。

新的显卡，或者一台PS2就能帮助我实现这个愿望。我如是想到，而后下意识地摸了摸如同索马里难民一般干瘦的钱包，心中顿生绝望。

于是我明白，馒头加咸菜的漫长日子，就要来到了。

新的续作中，劳拉离开了古墓，然而她却没有失去自己的舞台。在巴黎大大小小的街道上、在卢浮宫幽暗的走廊中、在雄伟的地下宫殿中，那道倩影依然显露出了极大的魅力。是的，她就是那种在哪里都美丽的人，她就是那种随时准备去冒险的人，她就是那种在深渊般的黑暗中也能勇敢前进的人，用世界上的任何一种语言也无法去形容她的迷人，她是生长在悬崖边上的一朵娇艳的玫瑰，在寒风中骄傲地舞蹈，毫无畏惧。

而这一切，也正是我爱她的原因。

作家王开岭说过，这个世界上有两类女子是最为迷人的。一类叫大自然型，天然的美貌、天然的芳仪，晶莹剔透、清澈摄人，令人心旷神怡；而另一类则叫雕像型，她们的精神、气质、才情、毅力、美德等综合素质在社会生活中表现得极为耀眼，其生命行为在公共空间中绽放得饱满而璀璨，令人景仰而倾慕。

劳拉属于哪一种呢？也许就是以上两种优秀品质的结合吧，上帝给了她一张美丽的面容，而她勇敢的表现也让人肃然起敬。她是美人，同时也是勇士，这样的女子，有什么理由不叫我爱得神魂颠倒、死去活来呢？

OK，我亲爱的劳拉同志，你听到宝藏的召唤了吗？拿起你的行囊，让我们继续上路吧。　□文/马路牙子上的守望者



级建筑便在校园中新世纪野猫的叫春声中重新雄起，傲然挺立在校园中那些阳光灿烂的日子里，十分牛X。

在十七舍楼下的新生报道处领了钥匙之后，我手提两只行李箱在楼梯上晃晃悠悠地勇往直前，像一只全副武装的帝企鹅。步履蹒跚地颠簸到了六楼，6071是我这次漫长旅途的终点。老夫聊发少年狂，站在虚掩的房门前，我顿感豪气万丈，于是摆出一个金的惺惺相惜之情，便在我心底疯狂地滋长起来。

寒暄了一阵，先是自我介绍，清瘦男人低着头，操练着沙哑的嗓音对我说："我叫张郎，郎才女貌的郎。"这时窗外恰好传来一阵忧伤的歌声，因而我想他并没有听清我突然间爆发出的、失态的狞笑。沉默了几秒种之后，他才有些尴尬地向我解释道："我爸想让我成为张家的好儿郎，所以给我起了这么一个名字，但是，他却忘了自己姓张……"

随后我们一起跑到校园西北角的三食堂去吃晚饭，清瘦男人张郎同学打了一份白菜和一份菠菜坐在我对面，其艰苦朴素的思想将我深深感动，于是我便指着自己面前蔚为大观的一片肉食，点点头对他说："嗟，来食！"于是他便食，而且食的心安理得、理直气壮、毫无顾虑、神清气爽。仅仅五分钟过后，我面前原本丰满异常的肉食就转职成了一堆骨头，那些被张郎啃过的骨头，就像是在沙漠中经历过千年的风吹日晒一般，干净得简直无可挑剔……无奈之下，我只好吃掉张郎的白菜和菠菜来"天机不可泄露"的倒霉德行。

天机固然是不可泄露，然而著名的倭寇漫画《名侦探柯X》中有名言道："真相只有一个！"于是我便沉下心来守株待兔，等待真相最终浮出水面的那一天。

话说那天傍晚，我正在六舍楼下的篮球场内恣意狂奔，与一群荷尔蒙分泌过剩的男青年们为了一只皮球而抢得不亦乐乎。冷不丁间一抬头，我便隐约瞧见路灯下的马路牙子上蹲着一具肥硕的躯体，双眼低垂，精神矍铄。我远远地对着那个背影喊了一声傻X，你丫干吗呢？可那具肥硕的躯体却没有对我的呼唤作出任何反应，宛若一只沉默的肥羊。于是我离开了生龙活虎的篮球场，慢慢踱步到张郎背后，拍了拍他的肩膀。

张郎慢慢转过了头，那一刻，他的眼神宛若洋馆中的第一匹丧尸一般灰飞烟灭。

这个时候我注意到，他的手中正握着一台GBP，而掌机格斗的开山神作，GB版拳皇96就在那逼仄的屏幕上轰轰烈烈地上演着。哦，我再强调一次，那时是公元2000年的深秋，广大游戏群众所喜闻乐见

二手的花样年华

时隔一年之后，我竟然又一次听见了张郎同学那颇具欧洲文艺气质的公鸭嗓——上一次听到这个声音的时候，我正拎着两个巨大的行李箱，准备告别大学时代，并从此远离纯真，在这个龌龊的世界中玩命儿挣扎。那个时候，张郎同学就骄傲地站在女生宿舍楼下，用他极具杀伤力的嗓音歌颂着自己最后的爱情。传说这个世界上有这么一种人，他们就是念份儿菜单都能让你感动得七荤八素——我一直都相信，张郎就是这些人中的一员，当他沧桑而性感的声音响起的时候，全世界都为之崩溃。

"你哥哥我，啊，已经在XX游戏店里定了XBOX360了，再过两个礼拜，哥就能提货物啦！"是的，接到那个电话的时节正是2005年的深秋，窗外落叶纷飞，我看着来电显示栏中那个来自外地的号码，不禁陷入了回忆的泥淖之中。

多年以前的公元2000，我高中毕业。由于在高考的前一天还跑到学校西门外的次世代游戏房里去"放松心情"，于是便很没有悬念地被传说中的清华北大拒之了门外……呃，事实上不只是清华北大，其实每一所名牌大学的门口都醒目地挂着一份告示，且曰："不够重点分数线的学子与非哺乳动物不得入内！"走投无路的情况下，我只好收拾行李忧伤地滚出了河北，并流窜到了繁荣的长江三角洲地区，在一所准三流高校中继续起了自己不着调的花样年华。

我站在X大破败的校门前极目远眺，一眼就能望到头的狭窄校园在我面前尽情舒展着自己袖珍的容颜。呆立在校区门口，我如同中了冰系魔法一般，周身一阵恶寒。

我们这帮经济学院的新生，有一多半都蜗居在校园东北角的十七舍中，那传说是一座始建于上个世纪七十年代的古老建筑，后来为了迎接我们这帮所谓的"新世纪的第一批学子"，而在2000年的春天被粉刷一新。于是，这座已三十多岁的大叔家藩的POSE一脚踹过去，紧接着便有一道惨淡光明扑面而来。

已经毕业离校的学长们为我们留下了宝贵的物质财富——地板上密密麻麻铺满了烟头，仿佛机关枪扫射后迸落的弹壳一般壮观；墙角堆积着数只僵硬的破袜子，它们依然恋恋不舍地保持着脚的形状，以表现自己对前任主人的忠贞不二；在仔细搜索地面之后，你还能毫不费力地找到诸如星罗棋布的纸屑、积满灰尘的啤酒瓶盖、废弃的打火机、布满划痕的光盘之类的新鲜玩意儿。总而言之，在这种比浣熊市还要惨烈的环境中，我们的前辈竟然成功地苟活了四年之久，意志之坚强，不得不令我高山仰止、肃然起敬。

面对眼前的一片惨淡，我不禁要抬头仰望忧伤，谁曾想这一仰望，一个略显清瘦的男人便出现在了我的视线之中。他正跪在四号床那吹弹得破的床板上，无声无息地往墙上贴着一张海报。海报上的女子长发飘飘、眼神飘飘，正是传说中的少男偶像莉诺雅姐姐。

这便是我第一次邂逅张郎同学时的场景。那一刻，一种宛若苍蝇撞见垃圾堆时下饭，心中充满了懊悔。此后多年中，这样惨痛的经历又在我身上重复上演了多次。于是渐渐地，我便由一个无肉不欢的肉食动物变成了时尚的吃素一族——且不说天天萝卜白菜的生活便能够过得悠然自得，每个月省下的饭钱还可以用来去距学校500米处的游戏店里虚掷光阴。每每这个时候，早已不再清瘦的张郎便要求与我同去，且大言不惭地号称："之所以你小子能将吃肉的钱省下来打游戏，其中我功不可没！知恩图报可是中华民族的传统美德啊！"搞得我很想一脚把他踢飞。

当然，这些都是多年以后的破事儿。公元2000年的时候，距离学校500米处的游戏店还是一家拉面馆。由于每天都在因无处可虚度光阴而黯然神伤，因而我只得化悲痛为饭量，每天沉沦在肉食的怀抱中破罐破摔。这样一来，张郎这个贱人便有了蹭吃蹭喝的机会——不过几个月的光景，一个清瘦的男人就生生被我饲养成了一团活动的人形脂肪。我曾无比悲愤地质问他，你丫挺的生活费一点儿也不比我少，缘何还老要在我这蹭饭！？这个时候，一个神秘的笑容便绽开在丫的脸上，俨然就是一副的彩色版掌机GBC早已上市了两年有余，而距离传说中的GBA的发售日也不过只有半年的光景。在这样一个承前启后的大时代里，张郎竟然还捧着一抬GBP不肯放手，真是叫人疑惑不解。

于是张郎向我解释道，这台GBP是他从一个同学手里搞来的"几乎全新的二手"，而且"价格十分优惠"。说这话的时候，他脸上的每一坨肥肉都闪烁着一种"赚了"的得意神情。

其实，张郎同学的确是个很清苦的孩子：他隔三岔五要来我这里吃蹭饭，没事就要用临铺葫芦的电脑和网卡上网泡女网友，泡女网友成功后还要穿上铺杨天那双零售价1XXX的AJ13去约会……然而这又能怎么样，就连野百合也会有春天，一个清贫的人喜欢上了TV GAME，这又有什么错呢？"人的主观能动性是无穷的！"张郎在我耳边大吼道，而后便在校园论坛的交易版块发了一个帖子，曰："诚求二手PS一台，要求八成新以上"，用的依然是葫芦的电脑和葫芦的网卡。

张郎同学依然孜孜不倦地继续着自己二手的花样年华，PS2开始风靡大江南北的时候，他还在二手土星中流连忘返；后来NGC出现，他又急忙去收了一台二手PS，且号称"两者的外形都很像砖头，在气质上有一种奇妙的默契感。"——不知道久多良木健和山内溥听了这句话之后是否会吐血三升；再后来冷饭GBA SP横空出世，他又屁颠屁颠地去收了台普通GBA回来，然而由于普通GBA没有背光，每天宿舍掐电之后，他只得蜷缩在"味道好极了"的厕所中继续自己的黄金太阳之旅，这让他很是不爽。

"我永远也跟不上时代的步伐呦！"无双报道这个栏目的页码上，总是淌满了二手青年张郎羡慕的口水。"PS2、GC还有XBOX啊，哥哥想你们想得好心焦！"

张郎一直在苦等一台二手PS2的到来，这个时候距我们学校500米处的游戏店已经开业了，且有PS2出租，均价5元/小时。因



为价位工薪，因而我常常去光顾。而且，正如上文中所叙述的那样，张郎同学也总是随我同去，一起踢踢实况、打打真三国无双什么的。张郎与其憧憬的PS2早已是干柴烈火，如此近距离的接触自然让伊有些把持不住。于是在打游戏的同时，丫总是不断向游戏店老板提些傻得冒烟儿的问题出来，诸如什么“老板你这台PS2卖么？1000块怎么样？二手的东西也就这价钱了……”这些弱智问题总是把坐在一旁的我搞得很尴尬，于是只得率巴西籍男青年罗纳尔多一脚吊射，将场上比分改写为八比零，聊以解忧。

那是某一年的春天，6071四个名花尚无主的雄性男青年寂寞难耐，于是每天晚上熄灯后都要开卧谈会至凌晨一两点才得以安寝，而谈论的中心除了女人，自然还是女人。葫芦率先开口道：“我梦想中的女子，应该有一头飘逸的长发……”来自深圳的杨天立刻用广普反击道：“旅（女）孩几（子）只有头发靓系（是）没用的，关键是要温楼（柔）……”这个时候便从厕所里传来了张郎瓮声瓮气的呐喊：“女人，凡是拥有一台PS2的女人，都是好女人！”

一句话便险些让我从床上滚落在地。

后来张郎发了发狠，开始用葫芦的电脑大逛游戏论坛，期望着能在某一个阳光灿烂的日子里，与一名热爱游戏，且拥有PS2的单身少女书写一段郎才女貌佳话。然而不幸的是，在游戏论坛厮混的人群中，有百分之九十九都是男人；而在那可怜的百分之一的例外中，她们要么不是单身，要么不是少女。因而可怜的张郎同学依然寂寞如雪，天天早晨都会守着他那堆早已被淘汰的二手主机安静地看日出，真是忧伤得很。

再后来张郎放弃了傍富婆的龌龊想法，转而来到市场经济的大浪潮中学习游泳，企图用自己的双手买来一台“全新，有初次开机画面”的PS2回来。说动手就动手，他先是从旧货市场上搞来贼赃车到学校倒卖，却因价格过高而无人问津；他在校园中四处游走兜售盗版PC游戏光碟，却因价廉质更次而遭遇了退货狂潮；他给各大游戏时尚杂志笔耕不辍地写稿，却屡屡难逃退稿的悲剧宿命；最后他来到繁华的街头弹吉他卖艺，结果被突然出现的城管叔叔当场捕获，罚了个体无完肤……

“所有的希望都破灭了，PS2不过是穷人的梦想！”张郎神情悲怆地对我说，为了一台全新或二手的PS2，张郎已经尝遍了世间辛酸。他沉下心来，从床边的柜子里掏出二手的PS，接上寝室中二手的小彩电，重温起了FF8中那段动人的风花雪月。

已经在墙上站立了多年的莉诺雅，此刻正望着面前这个失意的落魄男人，眼神温柔。

时光如水，生命如歌，四年的时间仿佛只是一眨眼。后来我提着两只行李箱和毕业证学位证滚出了学校，我临走的那天，张郎矗立在女生楼下唱校园民谣。我想，这个唯美的镜头一定是张郎的真情流露，它与一台叫做PS2的黑色机器，没有任何的关联。

后来，我隐约听说过踏上社会后的张郎颇为春风得意，由于领导的赏识，丫的薪水一涨再涨。仅仅一年的光景，这厮便由一个落魄男青年转职成为了社会精英。

他已经不再会为一台游戏主机而辗转反侧、彻夜难眠了。是的，那个时代，已经像水一样流走了。

正像他说过的那样，他已经成功地预定了传说中的XBOX360，那个永远都落后时代半拍的二手青年已经成为了历史的尘埃。白领张郎在电话那头里叹了一口气，而后悠悠地说：“落魄的年代已经过去，但我很怀念它啊……”

我在电话这头笑笑，然后说：“回忆这东西就像酒，在脑海中珍藏的时间越久，就会变得越醇厚。因此，它的每一刻都是崭新的，永远也不会变成二手。”

□文/马路牙子上的守望者

花开了，又一年，她们不在了



CD里正放着一首“Mr.Big”乐队的《Promise Her the Moon》，歌词我总是记不得，但旋律总是很美，就那么缓缓地一唱到底。没有了金属风格一贯的铿锵，却多了几分蓝调一样的悲伤。此时又不知从何处传来了唱腔凄厉的京剧段子，这莫名地让我想起了我的那些女同学们——或许，更应该说是我曾经的那些女同学们。她们在人生这部剧中扮演了各种各样的青衣、花旦甚至是刀马旦；她们单薄却也单纯的青春，曾经如夏花一般绚烂地绽放，只是那或喜或悲的脸庞，对于我来说，都永远地，留在了从前。

在同学会上，我遇到了久违了的你。作为我学生生涯中唯一一个女班长，你在我的记忆中总是生猛有余而矜持不足，简直有点儿西元1429年统率法军作战的圣女贞德的气势。记得那次，我们哥儿几个翻墙逃课去玩游戏，你和班主任一个堵在班门口一个守在校门口。本来我们已经从学校另一处矮墙成功上演了“诺曼底登陆”，但作为班主任的嫡系部队，你还是坚守着班门口这最后一道“马其顿防线”——结果那次我们被班主任处以绕操场跑20圈的极刑——要知道我们可是刚吃过早点，最后几个人累得把早点全吐了。班长呀班长，我承认你笔袋里的那只红色虫子是我放的，我承认你凳子上的口香糖也是我放的,我承认你书包里的仿真老鼠还是我放的,可是这也不能成为你公报私仇的理由呀。

以我们的眼光来看，班长你无疑就是把水浒里的“母大虫顾大嫂”、“母夜叉孙二娘”、“一丈青扈三娘”这三位的优点和特点集于一身的新时代女性代言人。原本以为像你这样有轻微暴力倾向的女孩子是断然不属于电子游戏的，即便是玩，大概也只玩诸如KOF、恶魔猎人、真三国无双等等一些能彰显你女性阳刚美的游戏。可没想到你却钟情于ICO和风之克罗诺亚2，甚至还有个极端冷门的《水印之书》。我曾一本正经地问你，为什么会喜欢那种“弱弱”的游戏。你却答非所问地说：“很多时候我们不得不说一些言不由衷的话，做一些身不由己的事。好像是我们在左右着一些事情，但其实一些事情在左右着我们。”当时你脸上那种很少见的沧桑，我看不懂。也许真印证了那句“女孩的心思你别猜，你猜来猜去也猜不明白”。

今天的你，眉宇间有了更多的沧桑，目光里有了更多以前不曾有过的难以捉摸的东西。虽然在同学会上你叫错了我的名字，但我依然记得你是我的班长。我觉得你没变，但好像改变了太多；我觉得你变了，但好像又没变多少。人也许就像天空中的那些云彩，每一天仿佛都是一个样，但其实，从来就没有一样过。最后在你转身离开的那一瞬间，我们，已经隔了好几年,成为了最熟悉的陌生人。这么近,那么远。

你留给我的电话号码我始终也没有打过，那终究只是一串数字。多打一次电话，只不过要多说一次再见，而已……

昨天，在我常去的那家游戏店中，我正专注地埋头于成堆的劣质光盘里寻找游戏,却冷不防有人用65分贝以上的嗓音夸张地在我背后喊了一声,要不是我正戴着耳机，恐怕鄙人的耳膜早已经报销了。我以为有人要打劫，下意识地护住了口袋里的钱包，那里面可还有10块大元呢呀！就在我忐忑的时候，那人又在我稚嫩的肩膀上拍了一巴掌，并狠狠地说：“小子，你不认识我了？！”我本想说大姐我真不认识你，可看到对方的脸我却改口说道：“化成灰我也认识你。”这个人是我初中以来的一个女同学，对体育很是热衷。我清楚地记得那次足球比赛，身为拉拉队长的她几乎是靠一个人的声音就把对方班级的声援团给压了下去。令人比较意外的是，游戏店老板对她的态度比对我还要殷切，原来她也是这里的习惯性客户，而且消费额明显要比我高不少，享受了VIP一般的礼遇。我问她这大休息天的不去逛街跑游戏店来干吗？她说：“哪那么多废话？！先踢两局WE再说！”15分钟后，我的意大利美男军团以2：1力挫她的西班牙；又15分钟后，她的西班牙帅哥之师以1：2负于我的意大利；再15分钟……罗马王子托蒂和西班牙国宝劳尔不知疲倦地往来奔突，直到我们自己都觉得累了。要不是害怕这位手下从不留情的女同学在惨败后会对我的人身安全带来隐患，我是不会在最后一场比赛时故意输给她的。告别的时候，她隔着马路，喊：“我们家搬了，以后大概就不能经常来这里的游戏店了……”后面的声音，被车流碾碎。

烟雨中的车站，和那柔柔的轻风一样，都显得有一丝慵懒。我终究还是没能记起《Promise Her the Moon》的歌词，只是趁着月光还好，等车带我去想去的方向吧。

花落，花开，一年，又一年。我的那些女同学们——尽管，只是我曾经的女同学们，她们努力地想给她们的青春留下些什么，但其实她们忘记了，她们本身就是青春里最好的纪念。留给留恋的留念，为了记忆的纪念。

“那片笑声让我想起，我的那些花，在我生命每个角落，静静为我开着。我曾以为我会永远守在她身旁，今天我们已经离去在人海茫茫。她们都走了吗，她们在哪里呀，幸运的是我曾陪她们开放……有些故事还没讲完那就算了吧，那些心情在岁月中已经难辨真假。如今这里荒草丛生没有了鲜花，好在曾经拥有你们的春秋和冬夏……她们已经被风吹走，散落在天涯。我们就这样，各自奔天涯……”

□文/joni

好几期都没写这段话了，找不到感觉要写什么，也就没必要勉强自己。

我们的新版网站还在不断完善中，要给bar投稿的也别犯愁，点击页面上方的“电子游戏软件”链接，你就会找到熟悉的页面了，一些具体说明事宜还请去这期的家里看一看。这一年里最繁忙而又慵懒的日子也彻底过去了，大家打起精神来吧，bar需要你们的热情哦。

说点儿别的——最近有很不好的预感，严重感觉自己要破财，于是我把钱全部存入了银行，并强迫自己忘掉了账户密码——这样就不会乱花钱了吧。然而我失算了，记着密码的纸又找不到了，果然破财……

我真的很白痴，不过大家接受和喜欢的也就是这样的我吧。这期的主题，就一个字，真。

□唯夜



风潮云涌之电影与游戏

我们也许应该庆幸自己生活在这个充满了影音互动的娱乐时代。每天，我们几乎不可避免的主动，或被动地接受着来自各种媒体的娱乐信息，可以说是在接受各种视听刺激中成长着。电影代表着视听娱乐的最尖端，但作为游戏玩家，我们也许更喜欢用游戏来体验一种以参与为主，互动的视听感觉。

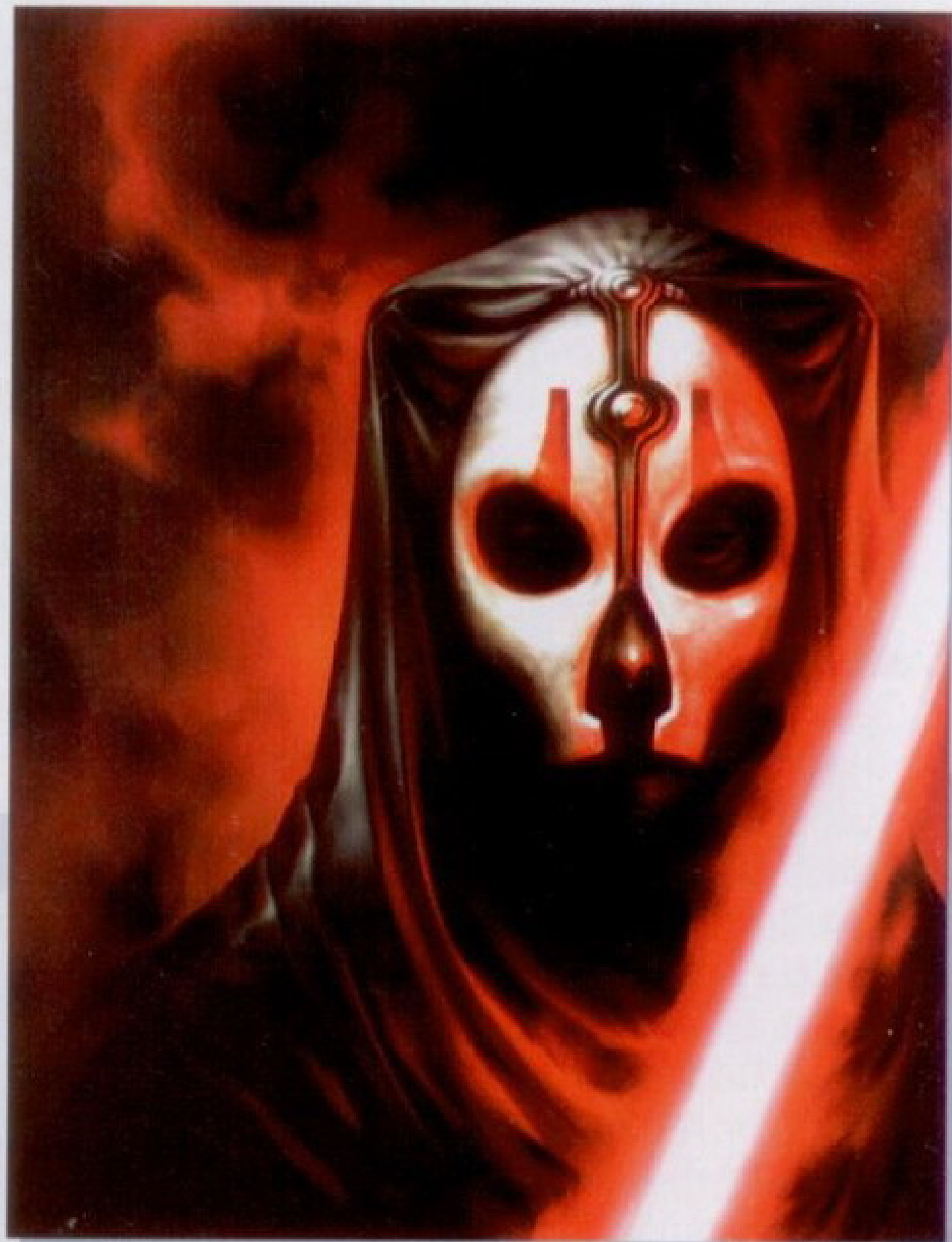
从古时人们发现“视觉滞留”现象，到19世纪人们将这种视觉现象同发明电影联系起来，接着又相继研究了“摄影术”和“放映术”。终于，1895年12月28日，法国人卢米埃尔兄弟在巴黎“大咖啡馆”第一次用自己发明的放映摄影兼用机播放了《火车到站》影片，标志着电影的正式诞生。电影诞生于19世纪末并非偶然，它是现代科学对于时间、空间和物质、运动相互作用的新观念的推广发展的产物。我们知道，相对论和量子力学构成了现代物理学的基础。电影出现前的科学家、发明家们，创造出符合这一新科学观念的媒介语言：“运动光学幻觉”。科学作用于艺术，体现出现代人类对于形象思维的全新观念。因此决定了电影这门艺术无论是媒介属性，还是语言方式等都与传统艺术形式有着根本的区别。与此同时，就艺术发展史而言，电影也最终以它的科学性实现了人类对艺术美学的追求，实现了现代艺术对于现实幻象真实的追求。

从电影诞生到现在，随着审美的改变或提高，人们不断追求更理想化的视听效果。进入20世纪后半期，电子技术和电脑科技有了空前的发展，越来越多的电影中使用了大量的电脑技术，现实中无法看到的景象和令人叹为观止的视听效果，在现在的电影中可谓屡见不鲜。但观众也深感在欣赏各种题材电影的时候，始终都处于一种被动状态。只能通过视听，来融入导演和演员以及工作人员所制作好的不可改变的事物中。比如观众在看一部制作精良的单纯的冒险题材动作片，当看到善良英俊的主人公对敌人使用了一系列高超而不失诙谐的技巧时，观众可能心情愉悦而且面带微笑。而剧情随即紧张起来，主人公四面受敌，更有敌人暗中射来冷箭。这时作为观众如果正在投入地欣赏，一定希望主人公能够化险为夷。如果影片是幕悲剧，主人公因此牺牲了。至少在刚看完影片的时候，我们也许会有一种“如果那时侯能躲开就......”的惋惜之情。

电影拍出来，我们不需要参与其中，只要把心融进去，进行视听享受就足够了。与电影不同的是，游戏则包含了电影的要素，在此基础上允许玩家大量的参与，形成与游戏中类似电影的情节进行一种互动。玩家通过自己的努力可以得到玩家希望的结果，这在游戏中将成为可能。第一个视频游戏诞生在上世纪50年代，是一款玩家通过操纵控制比赛胜负的类似网球的游戏。虽然可以说毫无故事性可言，但和第一部电影《火车到站》一样，比赛就是类似电影剧本的游戏剧情。两者的区别在于：我们无法改变影片火车从进站到停车这个永远的即定事实，但我们却可通过努力在游戏中决定比赛的胜负。

同样，经过了近半个世纪的发展，本来就是科技产物的游戏，经过了无数次的技术革新，如今也得到了空前的进化。从最初的由点和线组成的目的极为单纯，毫无故事性可言，到现在的动辄使用数千万多边形，几乎可以媲美高质量的CG电影的华丽的画面，再加上庞大的内容甚至包罗万象的题材。游戏经过了短暂而飞速的发展。一时真找不到贴切的词来形容游戏的进化。但现在游戏的标准一定是远在当初游戏发明者的理想之上吧。因为人类与生俱来的“参与意识”使越来越多的人加入到游戏玩家的阵营，市场的扩大迫使技术人员不断地推陈出新，游戏制作得越精良，就越容易吸引玩家参与互动。所以，游戏的产生和发展或许是必然的。

就目前来看，游戏已被称为是与电影、文学、美术、音乐等艺术形式并列的新兴的“第九艺术”，但电影仍然是主流的视听娱乐。事实上，电影的观众未必都是游戏玩家，而游戏玩家却很少有不看电影的。这种现象从游戏诞生起，一直没有改变。最简单的原因是电影诞生在先，经过了一个多世纪的发展，早已成为人们心目中不可或缺的大众娱乐。而且还有相当一部分电影观众在自身渴求娱乐的时代却没有机会接触到游戏，这也造成这部分人中的绝大多数与游戏的世界几乎是格格不入的。除了卡通片外，电影一直都是由人来演绎的。在以人为本的社会里，活生生的人带给我们的感动要远远大于游戏中的虚拟角色。这也许是更深层的原因。



最初的游戏只能说是很单纯的竞技娱乐，新技术不断应用在游戏中，使游戏的容量越来越大，游戏制造商给游戏加上生动的故事情节，也使游戏的题材变得丰富多彩，以至于上世纪70年代开始出现电影改编的游戏。那时侯，电影改编游戏的数量可谓屈指可数。也许是当时游戏业者观念上的问题，他们可能不像今天的开发商那样看重商业利益，而更重视原创内容。而且不可忽视的是，即便游戏商希望签下知名电影的游戏改编权，财政上也是有心无力。而主流的电影业对游戏开发商的呼声也基本上毫无兴趣，当时在他们看来，游戏根本就是不入流的，无法带给他们利益的产业。不过，很快一个电影大导演就嗅出了游戏的惊人潜力。他就是因电影《星球大战》而名扬四海的导演乔治·卢卡斯。1982年，他成立了他自己名字命名的游戏工厂LUCASARTS。从此，这家公司几乎每年都要推出大量冠以“星战”标题的游戏产品，类型涵盖射击、动作、竞速和角色扮演等。短短20几年LUCASARTS已推出了数十款星战系列题材的游戏，星战响亮的名头和众多的星战FANS，为其带来滚滚财源，然而星战系列的电影至今不过才出品了6部而已。

把电影改编成游戏的商业效益是显而易见的。一款原创游戏要想引起注意，不但要具备好的品质，还需在宣传上下足工夫。而对于电影改编的游戏来讲，依靠电影本身已有的知名度可以轻易起到宣传游戏的作用。让游戏商高兴的是，很多购买游戏的玩家似乎并不太在意游戏本身的品质，能在自己喜欢的电影故事里参与互动，自由操纵心目中的英雄已然是足够了。于是游戏商们将越来越多的电影改编成游戏。2002年底，EA公司

为了配合电影《哈利·波特和密室》的上映，同时在8个游戏平台上推出了同名游戏，就连淡出舞台的PS也有一个独立制作的版本。电影《黑客帝国》和《X战警》续集游戏版也出现在多个平台上。由于同名电影的强大号召力，这些游戏得到了玩家的异常关注，也带给原作电影FANS又同是玩家的人们极大的互动快感。

电影改编游戏的出现，也许是顺应市场的需要，但可能还另有原因。游戏开发者，特别是动作游戏的开发者正在绞尽脑汁思考游戏新要素的时候，游戏的策划者们发现，其实电影中竟蕴藏着取之不尽的游戏要素。在游戏版《哈利·波特》系列中，哈利·波特手中的魔杖几乎控制着整个游戏。通过魔杖施放魔法打开石门、箱子，玩家可能会因此发现隐秘房间或巫师卡。这就是从电影原作中得到的游戏灵感。游戏《X战警2—金钢狼的复仇》充分利用了原作影片的素材，主角的武器是狼人所特有的利爪。用利爪发出的连击、必杀等设定不但忠实了原作，也充分调动了玩家参与互动的兴趣。再如同名电影改编的游戏《蜘蛛侠》中，利用游戏主机的强大机能，将蜘蛛侠的个性特征发挥得可谓淋漓尽致，玩家通过游戏手柄操纵着蜘蛛侠利用发出的蛛丝，自在地穿梭于纽约的摩天大楼之间。甚至可以随时粘贴在建筑物的内外墙壁上爬行。在与敌人交战中，还可轻易地放出一缕蛛丝逃脱包围，或者用蛛丝结成一个巨茧做藏身之所。如此这般特殊的能力，带给玩家全新的游戏感受。游戏中诸如此类的设计可以说是合理地运用了电影原作的要素。

如今部分游戏业者可以说是紧跟着电影潮流，不断地推出以电影改编的游戏。虽说是良莠不齐，但还是出现了一些制作精湛的电影游戏。电影《异形》系列最新作是《异形大战铁血战士》。与《异形》系列电影一样，由此题材改编的游戏也同样形成了一个系列。本次的最新作是款FPS游戏，其优秀的画面表现和爽快的操作，相信能给玩家带来超过《异形》系列电影的紧张与刺激。电影《指环王》自第一部公映以来，其魔法与力量的旋风就席卷全球。在《指环王》改编的游戏中，玩家可以重温影片中的经典战场画面。而且两款《指环王》游戏更是采用了RPG和SLG两种不同的游戏类型。特别是《指环王—魔戒之战》中加上类似《魔兽争霸》中的英雄加战士的组合战斗方式，让玩家运用《魔兽争霸》中熟悉的战斗方式去体验享受《指环王》宏大的剧情。说到电影《黑客帝国》三部曲，请允许笔者把它称为"跨世纪的经典作品"。多镜头分镜处理，加上大量电脑特效，构成了这部虚拟与真实社会交错的《黑客帝国》。由它改编的《进入黑客帝国》游戏，对于电影《黑客帝国》的FANS来说，在视听互动上足以得到满足。游戏完全忠实电影的情节，不但不会让玩家感到重复，相反使游戏的目的性十分清晰，使玩家能置身于影片中那种充满不平衡的现实与虚拟交错的独特世界中。此外，游戏的画面和音乐也可称得上非常出色。不过，如同其他电影题材游戏一样，由于游戏制作过于急促，使游戏中略感乏味。也许《黑客帝国online》作为一款电影改编的网络游戏，更值得玩家们期待。

电影改编游戏的先天优势是可以直接运用电影中的灵感。如果制作认真严谨，再加上丰富的游戏独有的要素，应该能够制作出不错的游戏。但此类题材的作品不乏有玩起来毫无吸引力的游戏。其实，在很多知名游戏媒体上，电影改编的游戏往往接二连三地创造着低分纪录，比如近几年推出的同名电影改编的《众神与将军》游戏，GAMESPOT硬是给出了1.2分的低分。还有前面提到的《X战警2—金钢狼的复仇》，也许算得上是款不错的动作游戏，但游戏中单一的色调和简单的贴图让人不敢相信是出自现今的作品。EA公司在制作《哈利·波特》游戏时，同时启用了3个以上的小组同时独立的为各平台开发游戏。结果，各个版本的人物造型、故事和玩法都大相径庭，游戏本身的质量也是参差不齐。《魔戒》系列的《护戒使者》、《双塔奇谋》两款游戏和电影《女巫布莱尔》的三部失败的改编游戏也存在同样问题。在电影产业所有周边产品中，电影游戏是比较耗时费力的。硬件和技术的发展提高了游戏制作的复杂性。在普通游戏大作总是延期的同时，玩家则更可能在未来得到一部真正的精品游戏。与之相反，电影改编的游戏往往严格按照电影的公映日发售，因为过了这一时期，游戏销量可能得不到保证。这就造成很多电影改编的游戏开发周期都被压缩得很短。因此在电影大作层出不穷的同时，电影改编的精品游戏却屈指可数。

只要留意电影和游戏的相关新闻，我们就会发现几乎每一部有名的电影在上映时都会发售相关的游戏产品。甚至以前的一些经典电影也被游戏商重新挖掘出来。如布鲁斯·威利斯主演的《虎胆龙威》系列电影就被重新改编成FPS游戏。如今，好莱坞的一些电影公司对游戏产品的开发表现出高度的重视。环球电影公司已经成立了专门的游戏部门，并发行了《魔戒—护戒使者》。20世纪福克斯公司也拥有负责为福克斯的电影和电视剧开发相关游戏的公司。但不久前，福克斯却出人意料地将自己的游戏公司全盘转让给了环球。也许转让的原因是经营不善，但的确显示出电影改编游戏相对疲软的一面。综观游戏市场，很多改编游戏因为其品质的原因，无法得到部分真正玩家的热衷，所以它的销售对象不得不面向影片原作的影迷，然而影迷的口味也是琢磨不定，可以说游戏能卖多少和电影票房息息相关。因此虽然这个市场的增长非常之迅速，但市场中不稳定的因素也大量存在。





一款好游戏可以让玩家全心投入甚至废寝忘食，一部好电影可以让观众百看不厌，念念不忘。现在的电影和游戏几乎都有着完整的情节，或称为从一个假设的起点到一个必然的终点。就算是高手级玩家，第一遍就要打通一款新游戏也不是件容易的事。然而电影中主人公的所有事件都按照编剧和导演的意识作好了一切安排，观众则只需在那里欣赏主人公从头到尾的经历就够了。游戏的可变性和互动性也许是吸引玩家的关键，电影则用真人演绎和镜头处理来取悦观众，两者的优点却又互为对方的缺点。现在的游戏中加入了大量的CG动画，玩家在每个章节告一段落时，通过欣赏CG动画，仿佛置身于游戏中感受着游戏所带来的成就感。但游戏中分散的CG动画是无法和真人演绎的制作完整的电影相比的。渐渐的随着一些原创游戏成熟及热销，终于出现了以游戏为题材制作的电影。

我们可以认为游戏改编成电影更值得尝试，因为前面分析过，没玩过游戏的人也能看电影，而电影迷并非都是游戏玩家。游戏电影是以游戏为题材拍摄而成的影片。其实早在《古墓丽影》、《生化危机》这些游戏大片出现之前，就曾经有过游戏改编成电影的先例。九十年代初期，《街头霸王》、《饿狼传说》等格斗游戏曾风靡全球，游戏制作方就通过推出动画和漫画等形式，以扩大游戏的影响。《街头霸王》在当时形成了一种文化现象，美国、日本、甚至香港都推出过《街头霸王》题材的电影。尽管当时的制作水准有限，但至少还是受到一些游戏玩家的追捧，也由此开创了游戏电影的先河。

当今互联网技术带动了传媒的发展，游戏的群体效应变得日益明显。1996年动作冒险游戏《古墓丽影》的推出可以说对推动游戏题材电影的发展，起到了重要的作用。游戏中主角劳拉，以她性感的身材、矫健敏捷的身手以及智慧和正义感成为玩家集体崇拜的虚拟偶像，而且一时间变成整个游戏业的首席形象代表。《古墓丽影》的深远影响，是连游戏开发商都始料未及的。终于，2001年《古墓丽影》被搬上银幕，尽管受到来自影评家们的尖锐批评，但影片依然取得了非常轰动的票房成绩。安吉莉娜·茱丽扮演的劳拉也成为当年最经典的银幕形象之一。在《古墓丽影》的带动下，《最终幻想》、《生化危机》等日本制作的大作游戏也被改编成了电影，虽然票房成绩不佳，但上映前的宣传攻势，以及广大玩家的支持，却形成一阵至今强劲的游戏电影热。就此类电影本身而言，虽然成本不菲、也可称得上制作精良，但在游戏风格同影片叙事的冲突上却出了问题，既保留游戏原有风格又不使剧情松散凌乱，是拍摄此类电影最大的难点。除了标准意义上的游戏电影，另外目前也出现了一种通过电脑游戏引擎制作而成的"引擎电影"。这些影象的制作不使用摄像机和音响，也不需要任何演员。所有的一切都由电脑游戏的3D引擎演算生成。这使游戏兼电影发烧友们可以制作出属于自己的游戏电影。

回顾过去几年的电影业和游戏业，两者间的融合似乎产生了很多新题材的视听娱乐。但我们相信，这种融合还只是刚刚开始。至于互动的游戏是否会取代被动的电影，不得而知。可以肯定的是，不论是电影改编游戏或是游戏题材的电影，都是一种可以说成功的尝试。在未来，也许这种新的视听娱乐会随着科技的发展和制作体制的规范，变得越来越成熟，最终成为既有超越电影的视听效果，又能使观众高度自由的参与互动。到那时，不论是电影或游戏也许就没有同时存在的意义了。

□文/龙马



零式舰上战斗机2

PS2	游戏原名：reishiki kanjyou sentouki 2			
	TAITO	7140日元	2006.02.23	
射击	DVD-ROM	日版	1-2人	110KB

[以历史为题材的射击游戏]

↑游戏画面在当今的虚仓模拟游戏中，可以算得上数一数二的劣质作品了。



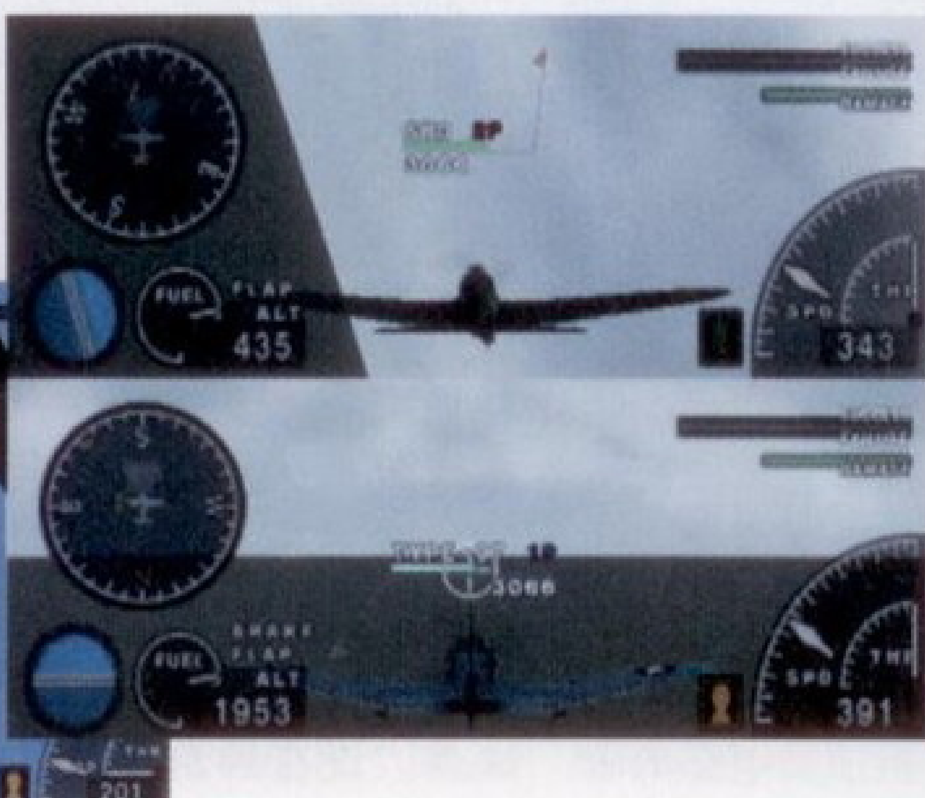
画面粗糙



←在战斗开始前会有几种模式供玩家选择。

历史题材的射击游戏

→对战和协力时候使用画面分屏。



↑标题画面。奇怪为什么叫做战斗记。

游戏有着真实的历史背景，就是第二次世界大战。而游戏的起始点即是从卢沟桥事件与日军进攻武汉开始。游戏内容基本是控制日军飞机与盟军战斗，游戏题材让人反感，而且游戏品质也十分低劣，恕笔者没有深入研究。在游戏中笔者没有发现类似《ACE COMBAT》的导弹攻击，空对空完全依靠机枪。虽然真实，但无聊透顶。游戏画面糟糕的可以，音乐也完全没有影响力。据说有特性各异的60种登场机种，我是没感觉出来有什么特性可言。本系列似乎也出了三部了，怎么一部更比一部烂呢。鄙视下游戏厂商TAITO，别再出垃圾了。

REVIEW FORUM



游戏的内容和品质令人不能满意。本作品对于我们国内玩家难道一点意义都没有么？其实也不一定。通过这款游戏，回顾历史前车之鉴，痛定思痛，进行一次爱国主义教育也是不错。前一阵子全国掀起的反日货热潮着实让人痛快，可事到如今早已烟消云散，还是无数人用着日本的电器，吃着日本的料理，玩着日本的游戏。爱国，每个人的方式方法都不相同，这也不能强求。况且如今这电子时代，很难保证完全不沾日货。



游戏几乎没有什么可取之处，批评就免了吧，完全是浪费时间。本作的卖点可能定在了历史题材上，可这正是我们国内玩家最为反感的部分。游戏中控制日军飞机与盟军战斗的游戏内容更是索然无味，大家都恨不得日机掉下去，谁还有心思仔细操纵。就算摘了有色眼镜，只从素质上评价此款游戏，不论是从画面，游戏性等方面考虑，也是明显粗制滥造的作品，听说竟然出了三部……怎一个烂字了得。

并不详尽的历史时间表



游戏中把第二次世界大战中比较重要的事件全部收录，特别是与日军有关的事件重点详细的分了类。奇怪的是震惊世界的南京事件完全没有提及，日本人的小聪明再次体现。不仅仅是教科书方面，日本人根本就不愿意承认历史，回避和扭曲关键性问题。同为二战战败国德国，对历史的态度方面绝对值得日本人学习。



超级房车赛3

PS2	游戏原名:ToCA3 RACE DRIVER			
	Codemasters	49.99美元	2006.02.22	
赛车	DVD-ROM	美版	1-2人	237KB

[多种赛车竞速齐聚一堂]

全机种制霸的超级房车赛3的发售日一拖再拖，终于在2月末跟我们见面。让我们看看在赛车游戏供大于求的今天此款作品给我们带来了些什么新鲜感。房车赛的最大特色是包括拉力、GT、F1、甚至还有各种吉普和卡丁车全部在同一款游戏内，无论您是哪种赛车的饭斯全部投其所好。如果您对赛车游戏的专业要求没那么高，只是希望闲暇时开上一把轻松轻松，那么TOCA3应该是个不错的选择。本作还加入了全新的真实赛道，通过不断竞速还可以打开最初无法进行的模式与车种。



←本作的精彩片头，全车种全部亮相。图中是拉力赛车竞速。

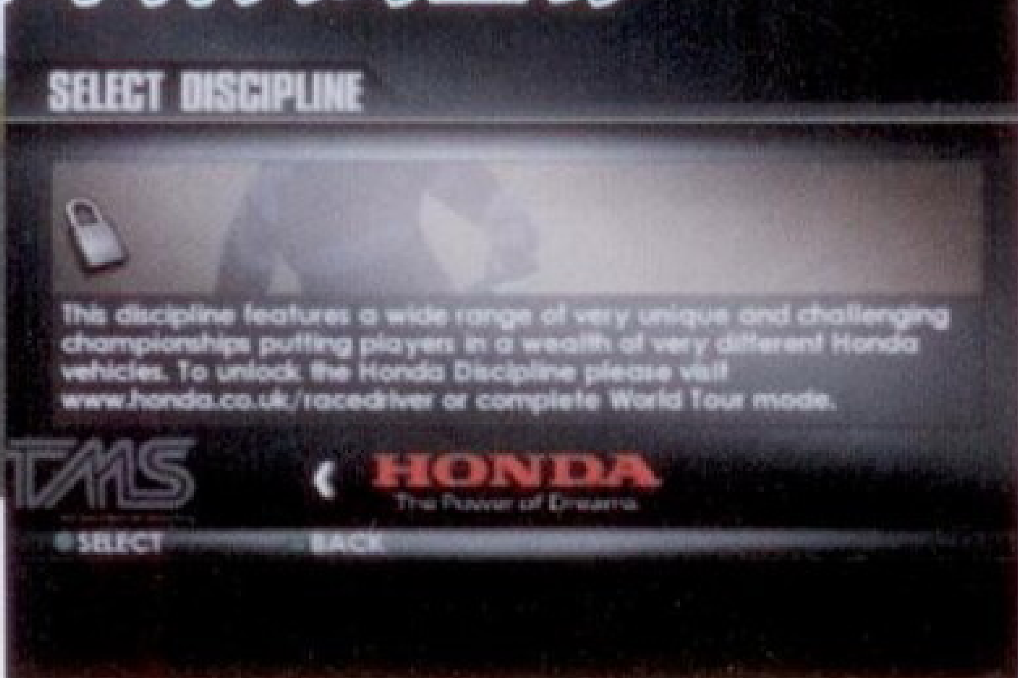


→居然还有这类车种。本作真的称得是大杂烩。



↑赛车受损后表现比较真实。

再次享受赛车刺激 全部车种同时登场



模式要靠不断比赛打开

REVIEW FORUM



作品的速度感很强，开到最高时速时有点山脊赛车系列的感觉。游戏画面的表现力也相当不错，除去精彩的开头CG外，实际游戏中赛车撞击时候真实的火花，还有类似那种蓝天白云绿树青草的场景给人很舒服的感觉。视角选择在赛车游戏中也算是很丰富的。集各种赛车游戏之大成是一大优势，可选模式、赛车种类很多，买一张盘可以玩到多种赛车无疑是有诱惑力的。毕竟大家都是想少花钱多办事嘛。

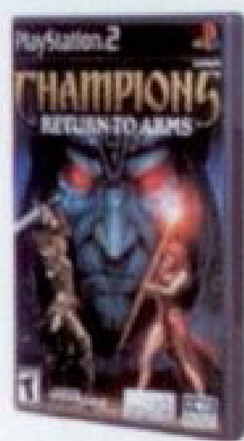


超级房车赛系列比较其他同类游戏最大的特点是车种多，使游戏玩家能体验不同车种带给我们的乐趣。但同时带来的问题就是，如果我们是某一车种的忠实饭斯，我们希望购买一款此车种最新的权威游戏，那么很遗憾估计绝大多数人都不会选择本作。比如是GT饭，第一选择肯定是GT赛车。博而不精，在如今的游戏中是个经常出现的问题。是优势又同时成为劣势，现在的玩家口味真的是越来越高了。

真实的撞车系统



游戏里操作赛车与其他赛车或路障相撞后的车辆损坏表现比较真实，小编经常开着车门全敞的赛车冒充法拉力飞驰在赛道上，呵呵。多次撞击后赛车会面目全非，超过车辆限界后会直接出场。喜欢恶搞的小编又开始研究如何最速离开赛场，目前苦苦修炼中。另外，电脑操作的赛车对躲避迎面来车的能力不像其他游戏那么强，作为碰碰车来玩也是一种选择。



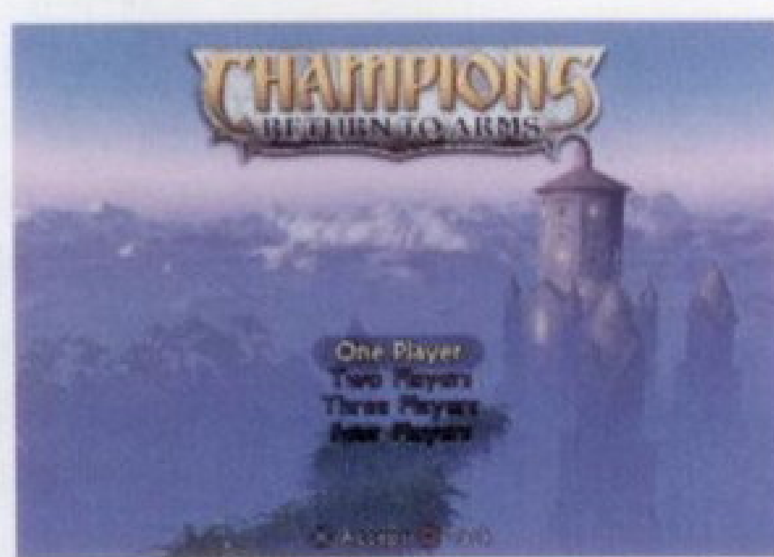
诺拉斯战士2

PS2	游戏原名：CHAMPIONS RETURN TO ARMS			
	BANPRESTO	49.99美元	2006.01.23	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1-4人	380KB

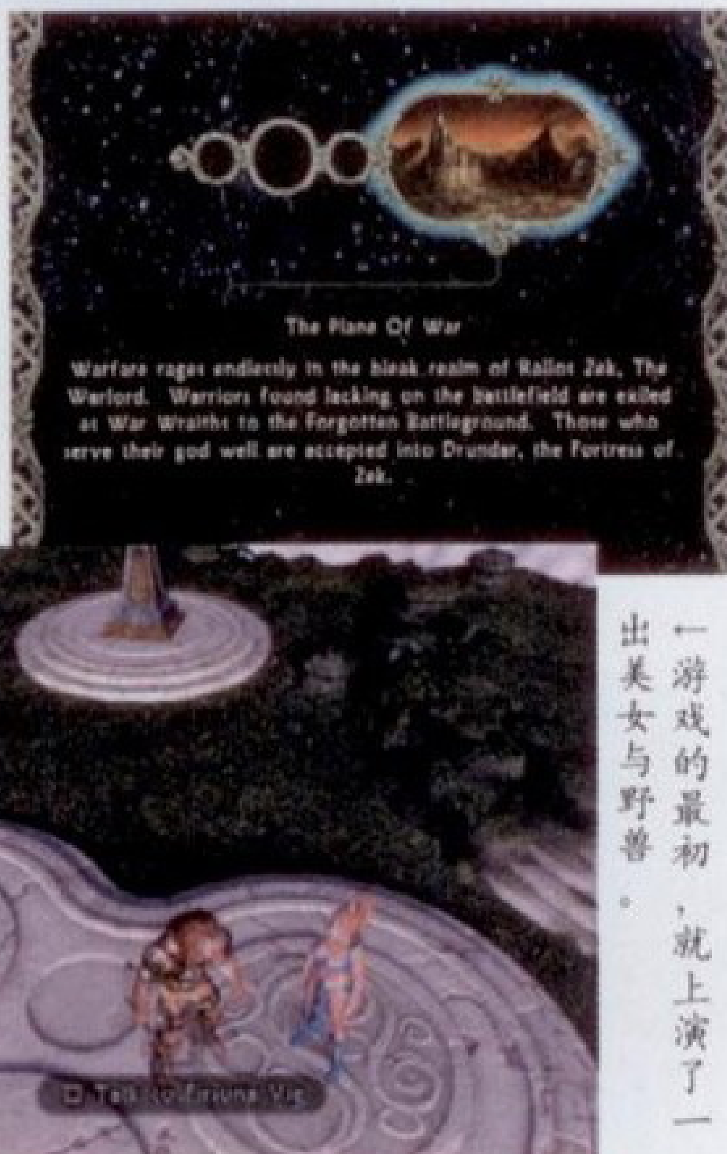


[无尽的任务家用机版第二作]

以著名网络游戏《无尽的任务》为背景设定的游戏新作—3D动作冒险游戏《诺拉斯战士》的续作。故事设定为PC版MMORPG《无尽的任务》的几百年前。玩家扮演的角色必要从Faydwer城市出发，进入Norrath大陆的荒野地带，从邪恶的哥布林和兽人的军队手上拯救这片垂危的大陆。和PC版的多人网络RPG游戏不同，这款游戏将会把重点放在基于故事模式的单人游戏上，包括了50多个关卡、5名可选的角色、上千种物品和非线性的众多分支任务。每名角色的游戏时间都会超过100多个小时。除了单机模式外，游戏也会支持最多4人同时进行的联线对战。



←游戏的标题画面。通过联机最多支持4人同时游戏，邀上好友一起吧。



挑战未知的世界 不畏死亡的战士

←游戏的最初，就上演了一出美女与野兽。



←风格奇特的人物选择画面，汗一下老美的审美观。

出生忘死殊死战斗

REVIEW FORUM



游戏中自由度很高，超过1万种具有不同属性的随机物品供玩家使用，通过把魔法物品镶入武器和防具可以得到带有魔法效果的武器防具。随机产生的迷宫和怪物使每个玩家的每次体验都有不同的地方，你永不会遇到两次完全相同的游戏。几百种搏斗和魔法技能可以学习，可自己定制战士的名字、面貌、头发、皮肤等等。创造一个自己风格的勇士。



游戏的系统类似PC上的《暗黑破坏神》系列，虽然有类似《魔兽世界》的天赋系统，但单调的早已经烂熟于心的游戏方式还是显得新意不足。跟PS2上的系列第一代相比较，也看不出显著的进步。而且对于美式风格的人物与怪兽和亚洲审美观格格不入，早已熟悉日式风格的我们很难去适应那种文化。我想除了MMORPG的忠实饭斯以外，估计此款游戏不会对普通玩家产生多大的兴趣。残念……

游戏中的一些细节

在战斗地图中玩家如果呆站在原地，角色会用不同的话去催促我们前进，部分催促的话十分有趣。此外游戏提供多种视角，在视线恶劣的情况下多转换视角可以更清楚地看清前面的形势。通过天赋系统可以创造出与众不同的战士，而且通过特定的秘技可以制造出近乎于无敌的角色。这虽然有些无聊但是可以帮助对系统不熟悉的玩家更快地感受杀敌的快乐。





火枪英雄

PS2	游戏原名：GUNSTAR HEROES!			
	SEGA	2500日元	2006.02.23	
动作射击	CD-ROM	日版	1-2人	40KB

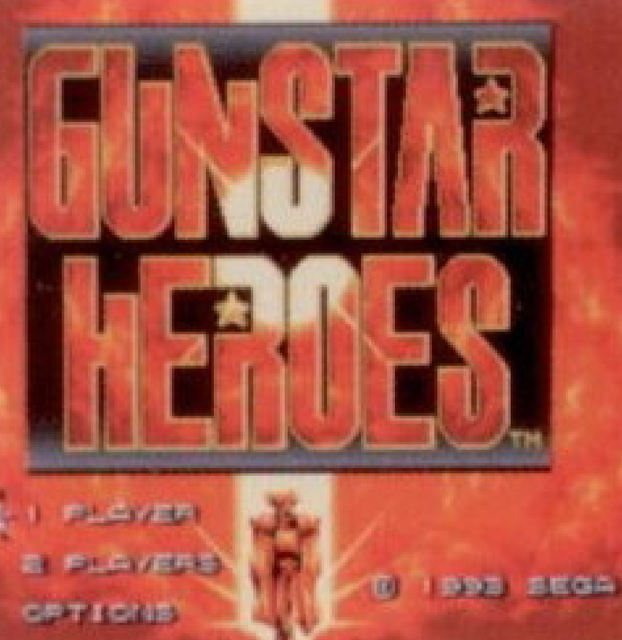


[儿时的最爱，经典怀旧。]

《GUNSTAR HEROES》，国内译作《火枪英雄》，MD时代在我国着实刮起了一股火枪英雄热潮。个性鲜明的角色与敌人，优秀的操作系统，紧张刺激的战斗和新颖模式，火枪英雄的大红大紫是必然结果。同捆的《异形战士》也是当年MD上的优秀动作射击游戏，超大（就当时来说）的人物，高难度，数量众多的BOSS，丰富的武器系统与必杀技使无数玩家趋之若骛。我们曾在95年电软中插彩页做过BOSS介绍。而合集中另外一部作品也是TREASURE的开山之作，用脑袋撞击来拯救整个世界恢复和平，这个题材也有趣得很。

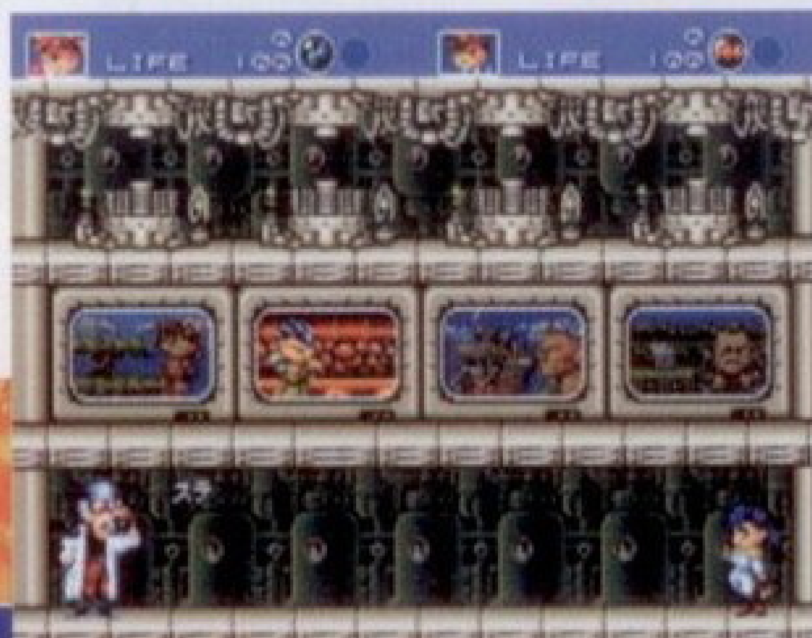


←游戏的最初，可以通过菜单选择游戏来进入，共三款游戏。



↑看到这个标题画面，真是让人怀念少年时。

→火枪英雄的模式以新颖著称，选择武器和设计模式和选关模式也如此。



←场景中的很多物品都可以破坏得到物品。



神奇的异形战士 热血的火枪英雄

REVIEW FORUM



怀旧也可以算一种时尚，在物质与精神文明都大为丰富的今天，蓦然回首，当年珍爱过的东西曾经那么可贵，那份感觉是曾经那么单纯。在如今这个盛产大作的年代，买盘→体验半个小时→扔在一边→老死不相往来的作品，多得数也数不清。有时候甚至怀疑，游戏和玩家究竟是进步了，还是退步了呢？我自己也说不清。



对本游戏感兴趣的人应该是体验过当年MD上同名作品的铁杆玩家。完全属于重温儿时旧梦的感觉类作品。如果不是从MD时代过来的玩家会有人对本合集感兴趣么？已经进入XBOX360与PS3时代的今天，90年代初期的作品显得那么格格不入。游戏还是当年那款游戏，只是我们失去了少年时那份最初的感觉，虽然游戏还是当年的精品，但现在再来玩...说到底还是只能怪我们老了。感觉已经不在了。

奇怪的游戏难度设计

熟悉动作或射击游戏的玩家对OPTION中调整难度的部分肯定不陌生，一般都是easy→normal→hard→veryhard大概这么一个顺序。但本次合集中的《异形战士》里的难度设计真是让人匪夷所思：游戏就两个难度，supereasy与superhard……如果就两种难度的话，干嘛还特意加上super呢。而且这个supereasy也并不是那么的简单。





暴力机车

PS2	游戏原名：Jacked			
	Empire Interactive	49.99美元	2006.02.22	
赛车	DVD-ROM	美版	1-2人	- - -



[让我们一起来体验暴力]

说到赛车类中的摩托车游戏，有一款风格独特的作品总是被人们第一个记起，那就是暴力机车。进行游戏时不仅要和对手比拼驾驶摩托车的技术与速度，更要在拳脚功夫与刀枪棍棒中保持领先。记得我们儿时在FC上欲罢不能的越野机车么？那时候就以陷害对手车为游戏最高乐趣，虽然当时游戏的主旨并不是对抗……如今社会进步生活水平提高了，连游戏都直接提供满足咱们边开车边害人的小小邪恶趣味。那还等些什么？带着儿时的心情，一起进入暴力机车的世界吧。



←清一色的男性驾驶员，果然是暴力机车。急缺一位MM调剂气氛。

画面略粗糙



→攻击系统比较丰富，不仅有传统的拳脚，连棍棒铁管什么的都可以往上面招呼。



↑画面虽然有些粗糙但是本作的卖点也不是完全在画面上。

↓游戏中的画面，猛一看以为是回到了PS时代。



开头CG……

REVIEW FORUM



游戏的速度感很强，利用加速系统可以高速行驶追逐对手时的感觉很好。此外武器方面也比较丰富，靠近对手时的攻击方式多种多样。本作更加入了跳车设计，靠近敌车后飞身而起把对手一脚踢飞，抢过对手的机车继续行驶。当然这样的技巧需要熟练掌握，不然没把对手踢飞，没车的就是玩家自己了。游戏的主题既然是对抗，对于战斗后的处理也比较合理，速度爬上车的设计对提高整体游戏流畅性有很大好处。

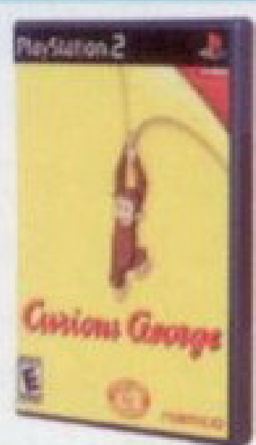


作为PS2上面的赛车游戏来讲，本作的画面实在不敢恭维。不论是开头画面与实际游戏中的场景都粗糙得可以，即使制作在PS平台上画面也只能算中等水平，何况是PS2作品。这实在是有些说不过去。此外游戏音乐太过于单调，缺少风格不同的曲目来调剂紧张的比赛。此外选择驾驶员清一色全为猛男，这在如今的游戏中可是太稀罕了。如果能加入个美女形象，应该可以给过于男性化的游戏题材带来一丝清凉的感觉。

暴力机车的别样乐趣



FC上面小时候常玩的越野机车中，如果驾驶员摔倒要花很长时间翻滚→站立→走到机车处→扶车→继续行驶。可以说一旦翻车就跟头车落下了很大路程。本作中从翻滚到继续行驶过程几乎不到1秒，虽然不大真实但是提高了游戏流畅性。由此而来的乐趣就是，可以被迎面而来的集装箱卡车这种长度的障碍车撞翻两次，有人尝试过么？



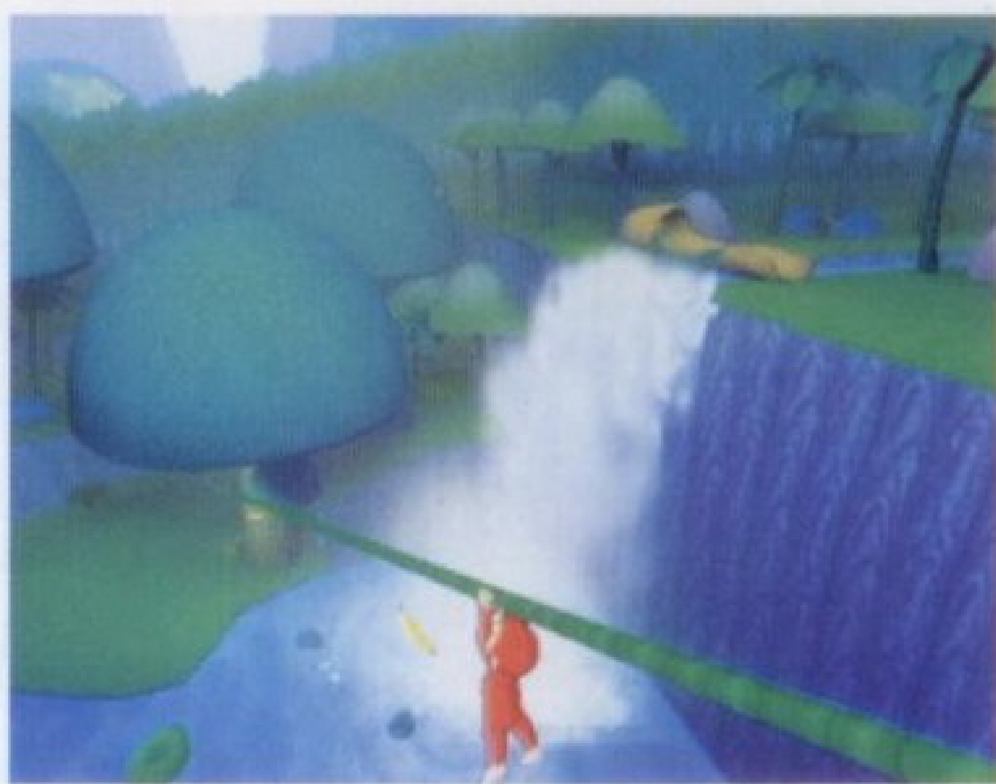
好奇猴乔治

PS2	游戏原名:Curious George			
	NAMCO	49.99美元	2006.02.07	
动作	DVD-ROM	美版	1人	——



[好奇猴乔治进大观园]

根据于2006年2月上映的动画电影《好奇猴乔治》改编的同名游戏，在近日实现了一次全机种制霸。囊括了PC、PS2、Xbox、GC、GBA和NDS。游戏的主角是一只很搞笑的猴子，游戏中充满了搞笑和恶作剧。像电影中一样，玩家可以操纵这只猴子跳来跳去，故事一开始有一名戴着黄帽子的男子，他在丛林中寻找一个外太空来的东西，他要拯救他所工作的博物馆。乔治跟着这名男子走进城市，开始一段冒险旅程。玩家可以控制乔治进行跑、跳跃、爬、荡，场景在非洲、博物馆以及男子的家中进行，中途发生了许多故事。



↓作为一只猴子来说，爬得并不算是很快。还好姿势还比较正规。





↑→游戏中的小游戏非常多，十分有趣还可以调剂玩家的情绪。

舒服的画面耳目一新



游戏中动作丰富流畅！

REVIEW FORUM



如果乔治不好奇，那么它也就不是好奇猴乔治了。游戏中充满了“好奇的物品”，乔治可以发挥它好奇的强项，将一切都搞得天翻地覆，比如捅马蜂窝，钻到抽屉中，或者打开衣柜，钻进油漆桶中等等，玩家这时就要控制乔治摆脱困境。游戏中还经常出现小游戏，玩家可以在小游戏中悠闲的消磨时光。此外游戏场景从原始森林到现代都市的巨大转变，对我们玩家也提供了不同的游戏感觉，如果都是同样场景会显得无聊。



总的来说这类游戏没必要太深究操作性和游戏性，只要画面过关，基本就算OK的改编游戏。本作的缺点在于，画面略为粗糙，因为开发公司为NAMCO我们不得不提高一下要求，怎么说也是一线厂商的作品。其次操作性也不算很好，跳跃很难找准方向，只用类比摇杆可能会对一些习惯方向键的玩家造成操作困难。笔者就遇到了问题，对方向的感觉不太好，难以良好的控制乔治抓住绳索和藤条。

调皮倒蛋的猴



说，有没有从它身上看到你童年的影子？开个玩笑，呵呵。不过这只猴实在是太淘气了，把我小时候想干没有干的事也全都干了。捅马蜂窝，蹦别人帽子上，钻油漆桶，总之就是怎么混乱怎么来，奇怪的是，好像马蜂并不蛰它呀……难道说，原始森林住的动物跟我们不一样，皮肤厚度足以抵御马蜂的尾针么？



僵尸对救护车

PS2	游戏原名：CHAMPIONS RETURN TO ARMS			CERO 15
	D3P	2000日元	2006.02.10	
动作	DVD-ROM	日版	1人	380KB

[开着疯狂救护车撞僵尸]

某城市几乎全部僵尸化，玩家扮演医院白衣天使，任务是开着救护车躲开僵尸的攻击（其实不知道是谁躲谁）并营救幸存者。游戏的性质有点类似大家熟悉的《crazy taxi》，游戏中到处都是疯狂出租车的影子，索性改叫疯狂救护车算了。最初被营救人员上限一次两名，上车后幸存者会逐渐僵尸化，赶在时间范围内将其输送至医院吧。与出租车不同的是，本作满街的僵尸躲车技巧可不像出租车中行人那么炉火纯青，所以最大的乐趣不是救人是如何撞尸……但是一定要小心，如果被僵尸扒上车子，大事可就不妙了。





救幸存者是其次！满街撞僵尸正经！

↑医院内不仅有漂亮mm，接回来的幸存者也全部分散于此，对话可以获得情报。

↓一看到这里第一想法就是疯狂出租车。



再次享受美式恐怖感觉

REVIEW FORUM



本身没什么可以拿出来特别说的优点，不过对善于发掘乐趣的咱们并不是什么难事。首先游戏方法简单易懂，简约就是力量。其次，如果玩游戏本身的营救模式的话，老实说还不如去玩疯狂出租车1代。但可以自由撞满街的僵尸的内容可是其他作品中没有出现的，所以拿出你的赛车水平来控制救护车将街上的僵尸一个不剩地撞翻吧。



只看到游戏画面，如果说这是一款SS上面的游戏，那么我想没几个人会去怀疑真实性。因为此款游戏的画面真的是太烂了，在不少游戏已经完全吃透PS2的机能的今天，竟然能出现如此神作，不得不佩服一下D3P。此外，游戏在接送幸存者和地图方向部分抄袭疯狂出租车系列太过严重，整体游戏又没人家做得出色，纯粹的骗钱作品。虽然是2000系列的廉价商品，可是看了游戏的品质感觉像1000系列。

印象深刻的读盘画面



玩过游戏后印象最深刻的竟然是LOADING画面……如果有读者朋友能发掘出更多的乐趣不妨联系我们同乐。此外游戏中如果被僵尸扒了车进入危险状态，怎么才能脱离呢？小编按遍了PS2手柄上所有的按键都无效，开车撞墙甩尾都不能对僵尸起到任何作用。是不是开回医院状态就会解除呢？总觉得对医院内同事们有点不仗义，其实是因为太远所以一直没有尝试，有机会的读者一定要试验一下。



I/O

PS2	游戏原名：アイオ-			CERO 15
	グッドナビゲイト	7140日元	2006.01.26	
冒险	CD-ROM	日版	1人	——

[开始既是结束、结束就是开始。]

西历2032年04月26日，星期一。凌晨0点12分，地点东京，观测到了三年来的首次月食。原本应该是普通的天文现象，然后却引发了完全想象不到的“怪现象”。与之相对应，原因不明的出现了爆发性恐怖活动与网络犯罪。局势一片混乱，让人真假难辨，似乎有什么阴谋正在某处蠢蠢欲动。生活在这个世界的少男少女们，邂逅与别离的故事，正式开始……故事充满秘密，随着每个情节的结束，会逐步解明故事的梗概。直到完全通关，将碎片状的信息整合在一起，才能对整个故事的全部剧情有一个比较系统的认识。



↓可爱的姐妹二人。

清新的角色形象 深刻的故事背景





↑美女起床图、色诱玩家？

多主角选择系统

REVIEW FORUM



作品得到日本媒体的较高评价，因为作品的故事性很强，情节丝丝入扣，引人入胜。同时制作组实力强大，设计出的人物清新可爱，女性角色更有一种朦胧的美。双胞胎小MM给人留下深刻印象。在选择人物时候居然可以选用男性（帅气小男孩一名、墨镜酷哥一名），看来从心跳回忆女孩版开始，此类游戏逐渐开始发展女性玩家市场。



此类游戏对于熟悉日本PC游戏的玩家们绝不会陌生，典型的文字游戏。通过长篇的对话与少数几个选择枝来达成通关。PC上的基本都是H-GAME，对不懂日语的国内玩家狂按回车空格还有个诱惑力。在家用机平台上是不可能出现H的，那么这么一款鸟语游戏除了还算是优质的开头动画与主题曲，新鲜的震动感觉，能偶尔欣赏下MM的温柔语音和打擦边球的清凉图片，对我们还有什么意义呢？

开篇动画音乐与震动手柄



开篇动画的素质较高，歌曲也很不错，值得一听。对作品印象比较深的还有对于PS2手柄的震动功能利用可以说是淋漓尽致。有事没事就给你震一下，一震时间还特长，震幅度还是最大的那一种。如果你不把剧情按过去，就震个没完没了。难道可以用来测试新手柄的持续震动功能？也许可行吧……

与世隔绝的偏僻海岛上，

SCE的恐怖游戏名作《死魂曲2》终于与玩家们见面了。前作由于有着独特的游戏系统和怪异恐怖的游戏气氛而受到了很多玩家的喜爱。本作也继承了前作的优点，依然采用相互关联的小事件来进行游戏，而且也增加了人物、事件和武器的数量，并做出了一些新的改动。那么在这次的《死魂曲2》中我们又会感受到怎样的惊喜与刺激呢？

SIREN® 2

故事发生的地点是日本近海的一座小岛—夜见岛。随着社会的不断进步，原本封闭自守的小岛也渐渐开始与外界交流，不断有人移居到岛上。但是在29年前的一天夜里，海底电缆发生了不明原因的断裂事件造成岛上全体的大停电，而且岛上所有的住民也突然全部失踪了。一夜之间小岛变成了无人岛，没有人能解开这次怪异事件的真相。

时间到了现在，一些人们各自怀着不同的目的来到了夜见岛上。消失了29年的岛上居民又再度出现，红色的海面上响起了死魂之曲……

PS2	本刊译名			
	厂商	价格	发售日	
类型	媒体	版本	人数	记忆卡容量

游戏的操作

左类比摇杆	人物移动。
右类比摇杆	调整视角镜头。
十字键	选择物品或地图选项，平常按“上”进入主视角模式，按“下”返回；举枪时按“上”进入狙击模式，按“下”返回。
△键	调出指令菜单，可以更换武器或指示同行者等等。
○键	确定键，执行各种提示的动作、调查。
□键	开启或关闭手电。
×键	蹲下或站起，在蹲下时推动摇杆就会蹲着移动。
L2键	开启幻视模式。

关于武器

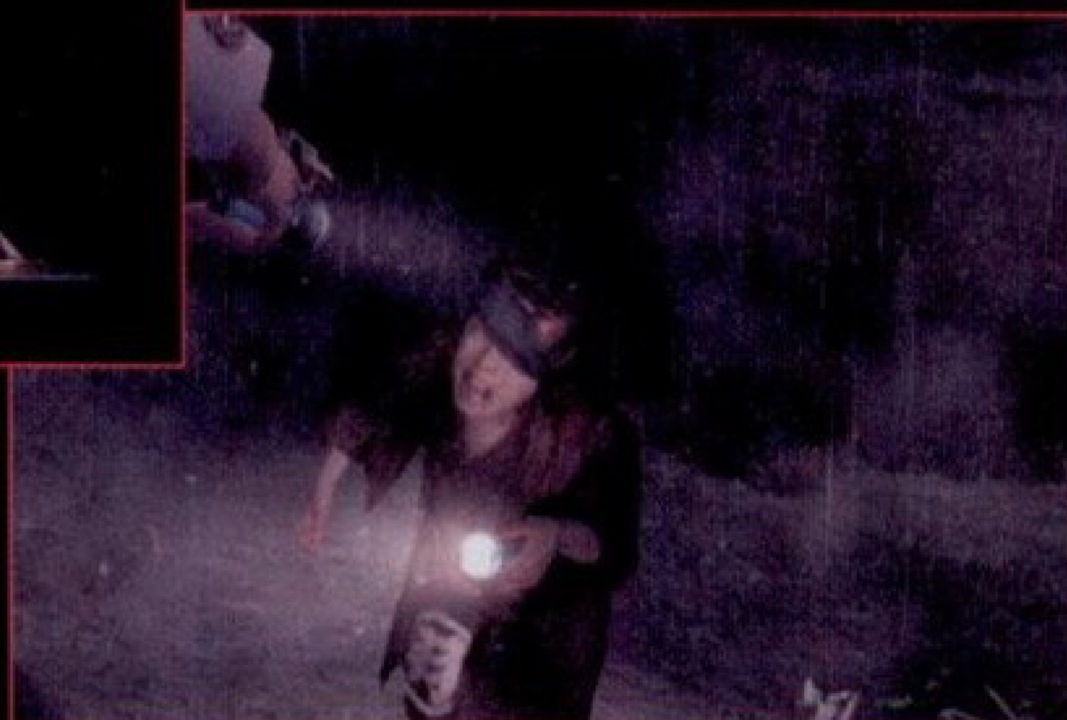
本作在游戏过程中最多只能持有两个武器，所以当武器过多时玩家就要作出取舍了。从地上拾起武器后会自动换上新捡起的武器，所以可拿不用的武器与地上的交换。有同行者时将他带到掉落的武器旁边后同行者也会拾起武器用于战斗。

武器分为近距离武器和各种枪支。近距离武器中又有铁锤、锄头、撬棍等重武器。这些武器虽然有着威力巨大、攻击距离长、可以同时攻击多个敌人等优点，但是挥动的速度却很慢，也容易露出破绽。而拨火棍、手斧、刀子等轻武器虽然攻击力不强，但是攻击速度快，还可以形成连击，所以也能给敌人造成很大伤害。

枪系武器中也分为可远距离狙击的步枪和相对攻击距离较近的手枪类。使用带有狙击功能的枪在按住R1后按一下方向键“上”就可进入狙击模式。尽量把准星对准敌人的头部，这样大部分敌人都会一击毙命。使用手枪时也是同样的道理，离敌人越近手枪的攻击部位也会逐渐转到敌人的头部，于是对敌人造成的伤害也就越大。



↑在狙击模式中要想让敌人“一枪毙命”就要瞄准他的头部。



→使用手枪时也是同样的道理，只有当敌人走近时再开枪攻击才能发挥出手枪最大的威力。

关于游戏的移动

游戏共分为四种移动方式：走、跑、蹲下走、蹲下跑。蹲下走和蹲下跑虽然移动速度比较慢，但是拥有不易被敌人发现的优点。当敌人靠近警报系统启动时，玩家可以立刻蹲下脱离危险地带，而且要紧靠敌人的身后，通过时也一定要蹲下走，不然会被敌人发现。所以要根据情况合理地使用四种移动方式。另外人物在连续移动一段时间后还会因为体力消耗而变得行动缓慢，这时只要站在原地休息一会儿就会恢复正常。

游戏流程

本游戏的剧情是由一个个的小故事串联起来的，在这些不同人物的不同故事之间有着各种各样的联系。游戏的发展也不是按着时间顺序来的，而是逐个进行不同的故事，这些故事可能相互之间有着密切的联系，也可能完全没有联系。每进行完一个故事就会出现另一个故事。所以玩家的自由度也很高，想先进行哪个剧本全由玩家决定。当完成每个剧本的终了条件后剧本就会结束。终了条件共有两个，随着游戏的进行或得到一些道具，一些剧本就会出现第二个终了条件，在下面的攻略中特别指出了开启其他剧情（终了条件2）的道具的获得方法。



←游戏是由一个个相互关联的小事件串起来的。

活用幻视模式

在幻视模式中玩家可以看到敌人眼中所看到的事物，所以运用幻视模式可以了解敌人所处的位置。如果遇到有敌人巡逻时就要察看他的视线，当他不在附近时再开始行动，从而避免危险。另外了解敌人所作的事情也与解谜有关，游戏中有一些谜题是要用到幻视模式看到敌人的视线后才能解决。这里还有一个小巧门，当摸不清附近敌人的具体位置时可以快速确认敌人的视线（L2后按L1）然后切换回一般模式，这时敌人的身上会出现短暂的红色十字闪光，这样就可得知他的具体位置了。



↑在游戏过程中幻视模式也成了解谜的关键。

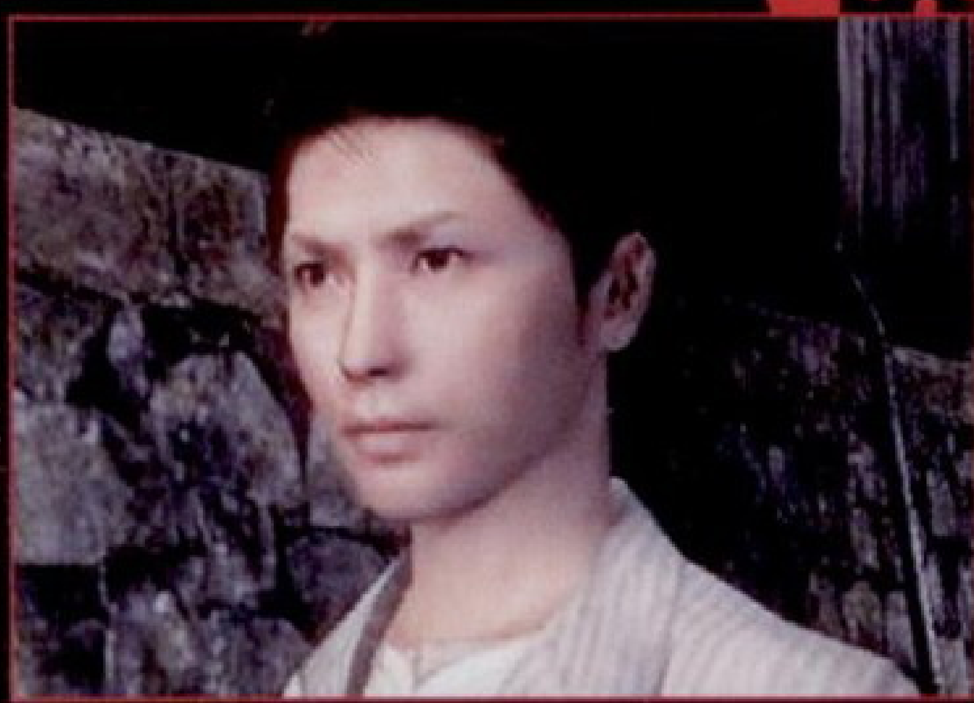
其他注意事项

打倒持有枪的敌人后一定要把它的枪捡走，不然尸人一会儿复活后还会用枪攻击玩家。想要夺取敌人的枪时也最好不要让他把子弹射完，或者等敌人装完子弹后再打倒他，这样捡到的枪里还会留有大量子弹。

当被敌人发现进入战斗状态时是无法进行调查或执行游戏中其他的提示的，这一点一定要注意。

另外攻略中所提到的剧本的名字是选择该剧本时（有Yes\No选项时）左上角所显示的名字。

全体住民在某夜凌晨忽然神秘消失。



三上条

以幻想恋爱小说《人鱼之泪》而一举成名的畅销书作家。由于儿时遭遇的一起事件丧失了视力和关于那件事的记忆。由于向往着儿时记忆深处的“回忆中的少女”而和爱犬“ツカサ”一起来到已经化作废墟的夜见岛并卷入了怪异事件中。

【惨剧】

终了条件1: 走到楼下。

这只是一个影像剧情，玩家所要做的只是打开拉门走到楼下就可达成终了条件。

【惨剧】

终了条件2: 从“暮之久集落”脱出。

这一剧本玩家使用的又是第一个剧本中的小孩，如果被敌人发现就会直接game over。开始后先从壁橱中拿到“猛兽ロボ”（开启其他剧情），再调查窗户跳出去。往有路灯的方向跑就会和加奈江会合。紧跟加奈江跑，然后会发生剧情。钻过墙缝后可在旁边找到“空罐”，走到加奈江跟前又会发生剧情。剧情后把空罐交给加奈江，然后再紧跟加奈江移动。发生剧情后进入浅野家正门，调查屋门前的门铃，然后再去和加奈江对话。之后只要紧跟加奈江移动就可完成剧情。

【邂逅】

终了条件1: 从“暮之久集落”脱出。

三上条的眼睛看不清东西，但他拥有在幻视情况下移动的能力。所以要借助跟在他身后的小狗的帮助。剧本一开始就进入幻视模式，用左摇杆找到小狗的视界，然后固定住，按一下右摇杆，这样就可以用小狗当眼睛再用左摇杆移动了。

在门口取得木棍，出门向左转顺着小路跑下去，走了一段后又见到一条小道，顺小道回村，在丁字路口让小狗去侦查(见张り)，然后趁看守不注意迅速通过路口。过了路口后沿左边的墙向上走不远会有提示让玩家调查，按下“○”键调查墙缝（开启其他剧情）。之后只要躲过最后一个看守到达脱出点即可。



↑身边的小狗既可以当作三上的眼睛，又是他最忠实的朋友。

【邂逅】

终了条件2: 发现宝物，从“暮之久集落”脱出。

前面部分和终了条件1相同，只是在终了条件2中最后要赶往“废材置き场”。在废材厂中实行“探せ”，然后调查小狗挖地的地点就会发生剧情。剧情结束后会有敌人袭来，但这时三上完全看不清东西，对照地图往回跑出一段距离后就会发生剧情达成终了条件。



藤田茂

因为好管闲事的性格而惹祸上身闲职在家的警官。感到夜见岛事件的蹊跷而独自上岛调查。在岛内巡视过程中卷入了怪异事件，并且发现了同样处境的中学生“矢仓市子”，从那之后一直竭尽全力保护市子的安全。

【预兆】

终了条件1: 到达“崩谷”附近的小道。

在到达地图中央的铁门之前是不会遇到敌人的，玩家可以放心探索。先顺着左侧墙壁走，进入送风机系机械室(不要上楼梯）拿到“小屋钥匙”。然后顺矿车轨道来到下层的小屋，进入里面拿到怀中电灯。（也可不拿钥匙，用枪砸碎小屋玻璃进入）。

然后原路回到上层继续前进。进入铁门后会有大量的尸灵袭击玩家，这些尸灵很怕光，用光照射也可把它们杀死，所以一定要开着手电进铁门，见到尸灵后应一边用手电照射它们一边慢慢移动。一直向前走不要转弯，进入左侧的门，在储物室内可取得开启其他剧情的必要道具“针金片”。在到达脱出点之前还有大量的尸灵，此时应击退一部分尸灵后立刻沿墙跑到脱出点脱出。

【预兆】

终了条件2: 找到“フェリー”。

在进入铁门之前的部分与终了条件1一样。进入铁门后在储物室旁边的屋子中得到インクライン制御室钥匙。原路返回顺楼梯到达インクライン制御室，上到制御室二楼的窗前即可达成终了条件。

【再会】

终了条件1: 和矢仓市子从炮台迹逃走。

剧本一开始就要打倒袭击过来的太田。太田非常禁打，所以要等他走近了再开枪。打倒太田后向电灯所进发，扳下所内机器上的开关。在入口处的墙壁上有一个开关，按下开关打开所里的灯（开启其他剧情）。之后往回走顺楼梯下到地下。走了没多远就会发生太田复活的情节。此时最好让市子在原地等待，然后玩家躲在楼梯与地道的拐角处等太田走过来后将他打倒。之后到达圆形空场“扬弹井”，再顺楼梯到达“北侧炮台迹”，穿过炮台迹顺楼梯下到地下。地下有个狙击手，确认他的视线小心过去干掉他。顺着地下左面的转弯走到头可以取得铲子。再次回到北侧炮台迹，走上炮台迹的楼梯一直向前走会发现一处屋子的废墟。在废墟处选择“隐藏”让市子躲在这里就会引发情节（开启其他剧情）。然后带上市子继续前进，从另一侧的楼梯下到“南侧炮台迹”，不断地跳下，爬上石头进地道到达“南侧炮台长位置”。在被沙子堵住的过道处用铲子挖开沙子通过。然后爬上梯子就可完成剧本。



←藤田鼓励着同行的市子。



喜代田章子

拥有能够读取人和物品记忆的超能力的占卜师。因为拥有超能力所以经常有些奇妙的言行，给人一种超脱尘世的感觉。对于来到自己住处，并主张自己无罪的杀人通缉犯阿部仓司感到些许惊讶，但田章子最终决定去查出事情的真相。

【违和感】

终了条件1: 和阿部仓司一起到达脱出点。

按照提示上车，按□键打开车灯可照死尸灵，然后将车开到右前方的土坡处，按照提示按下○键，车就会停到土坡上。爬上车顶，从车顶上到二楼。然后下到一楼，与屋子里的阿部会合。之后原路返回，再从二楼跳到车顶，回到车内。二人可先开车轧死在路边的几个尸人捡到一些武器。然后从灌木丛绕到脱出点附近的楼的后面，看准时机冲上去干掉脱出点附近拿枪的尸人，然后脱出。

【违和感】

终了条件2: 到达“濑礼州”方向的小道。

喜代田章子有“过去视”的特殊能力。在有些地方屏幕会突然一闪，在这里就可运用过去视了，可以看到以前在这里的人的记忆。先用车轧死几个尸人取得武器。从“イ楼”102室附近的门进入イ楼，上到三楼，调查门右上角的小窗户，从小窗户爬入室内。取得屋内柜子上的“カメラ”（开启其他剧情）。离开屋子继续上楼到屋顶，打倒屋顶上的尸人，取得挂在铁栅栏上的绳索（ワイヤー）。从另一边的楼梯下楼到达二层，进入204室。再从204室的阳台进入另一间屋子，在屋中找到“车止めの键”。之后出楼。在脱出点之前有一个铁栅栏使得车辆无法通过，调查铁栅栏，用车止めの键移开铁栅栏。然后倒着开车到脱出点（最好先干掉附近的尸人），按照提示就可用绳索拉开铁门脱出。

【彷徨】

终了条件1: 消灭“三上隆平”。

先从小道到达三上家正门，进门后向右拐调查花盆找到“胜手口の键”。再返回出发点从另一条小道绕到三上家后门，用“胜手口の键”打开门进入找到挂在墙上的“暗那其ヵ痕”（开启其他剧情）。再回到三上家正门，在有密码锁的门前用过去视了解密码，打开门后得到武器。从三上家出来时发生剧情，怪物出现，迅速跑回出发点从另一条道赶往“社”。从“社”中取得“灭减树”。然后从背后消灭附近拿枪的敌人取得手枪。最后再回到三上家，三上隆平就站在自家对面的屋子上。进入三上家后再出来走到门外的黑布下，此时三上会跳下来（应该正好背冲玩家），向他后背开枪即可将他打倒。



↑喜代田章子拥有“过去视”的特殊能力。

【彷徨】

终了条件2: 探知“加奈江”的秘密。

先到三上家拿到武器“左官用こて”。然后回到出发地点顺另一条小道前进，一直靠左走，过了丁字路口后调查前面不远处左面的墙缝（在三上条的“邂逅”终了条件1中调查的那个）。钻过墙缝捡起地上的“钩耙（熊手）”后再钻回来。接着往“ロープウェイ”前进取得绳子。然后回到浅野家调查浅野家正门，用绳子和钩耙打开门进去后捡起地上的菜刀即可达成终了条件。



一树守

专门研究灵异现象的科学杂志《亚特兰蒂斯》里的见习编辑。乍看之下一树只是一个善于冷静思考的普通青年，实际上在面对困难时有着果断的行动力。为了取材独自来到了夜见岛的他卷入了怪异事件中，并和神秘少女"岸田百合"相遇。

【遭遇】

终了条件1: 和同行者一起到脱出点脱出。

第一个需要玩家操作的剧本，游戏会给玩家提示来熟悉各种动作，所以只要照着提示做就可以了。用左摇杆进行移动，用右摇杆调整视角（看电线杆上的乌



↑异世界之门在一树眼前打开。

鸦）。接着向岛内进发，顺着楼梯走上去会见到一个尸人。此时警报系统开始启动，主角会不停心跳。此时应该按□键关掉手电，并且蹲下后往前移动。走出敌人的警戒范围后心跳就会停止，此时无论是站起来还是打开手电就都可以了。往前走到锁着的铁门，从旁边的梯子爬到房上，转身走到房顶边缘。按前加○键就会跳到对面的屋顶上。只按○键就又会跳回地上。从屋顶跳到院内，捡起木棍敲碎屋门的玻璃（按住R1键再按○键）进入与百合会合。此时尸人出现，按△键调出指令菜单选"待って"让百合在屋内待机。出门打倒尸人（被咬住时要快速摇动左摇杆来甩掉尸人）。之后与百合一同出铁门向右走爬上高台脱出。（之间要用到△键调出的菜单中的"来い、引き上げる"等指令，以后游戏中也会根据情况有不同指令，要灵活运用。

【幻视】

终了条件1: 和岸井百合一起到达"碑足"方向的小道。

在这一剧本中要学习使用重要的特殊技能"幻视（视界ジャック）。幻视可以让一树守看到别人眼中所看到的景象。按下L2键就可进入幻视模式，然后调整左类比摇杆的方向来寻找他人的视界，找到他人的视界后只要按下任意一键就可记录下此人的视界，并且之后进入幻视模式只要再按下这个键就会直接进入此人的视界。再次按下L2键就会结束幻视模式。

进入矿场后发现这里有不少尸人。进入幻视模式，按下L1键就会进入最近的尸人的视界，乘着尸人没有向门口张望的空隙迅速从门口通过。然后又会看到一个尸人站在门口，进入他的视界可以



↑躲在暗处观察敌人的行动后再开始行动。

得知门锁的密码。打开锁进入储物间得到武器拨火棍。从铁门走出采矿场，沿矿车轨道去到下层，砸碎玻璃进入小屋取得"インクライン制御室钥匙"。回到上层顺楼梯到达インクライン制御室，取得バール。之后装备上回到"送风机械系室"，调查室内的墙壁，用バール撬下一块墙壁可以得到开启其它剧情的道具。之后与百合一起脱出。

【迷道】

终了条件1: 到达冥府之门。

这一剧本玩家要在百合歌声的提示下找出七个魔界之柱从而打开魔界之门。魔界之柱只有百合才能看见。玩家要带着百合在公园里四处转，到了有魔界之柱的地方百合就会唱歌，此时进入百合的视界就会看到魔界之柱。转动魔界之柱组成正确的图案后柱子就会发出红色的光。注意：柱子的上下部分都可转动（用方向键"上、下"选择），上、下部分的图像都正确后柱子才能发光。首先要完成前六个柱子，然后就会有提示让玩家去观览车。到达观览车前面熊猫旁边的灯柱找到最后一个魔界之柱，完成后就会打开魔界之门。之后发生剧情剧本结束。（魔界之柱的图案如图所示）。

【迷道】

终了条件2: 入手"母胎之鳞片"。

剧本一开始后就下左边的楼梯干掉铁门前的尸人。

从旁边的贩卖机中得到"小钱"。回到与观览车平台相连的桥附近，等待穿和服的女尸人过来后把她击倒。然后确认观览车平台上尸人的视线，趁他望向花坛方向时从后面打倒他。在观览车左部的铁架下面可得到"电坪"。沿左侧小心下楼梯来到"电动小象"跟前使用电坪和小钱后小象就会开动起来。此时赶快上楼梯躲起来，花坛对面拿着机枪的尸人会被小象吸引过来，乘他看小象时从背后打倒他。然后进到管理小屋从桌子上找到鹦嘴钳，回到公园锁着的正门用钳子剪开铁丝即可完成剧本。

【憎恶】

终了条件1: 打倒"太田ともえ"。

开始后一直向前走到船尾的大厅中，在受付台中找到手枪（蹲下调查）。然后去二等客室（顶层的二等客室）找到"朱石のブレスレット"（开启其他剧情）。然后下楼往机械制御室方向走就会见到"太田ともえ"。见到太田后最好先转身跑回楼上，太田会紧紧地追来，到了楼上后再转身跑回去，这回太田应该不会跟来，再小心上楼，乘太田背冲玩家时从后面将其打倒。

【憎恶】

终了条件2: 消灭"暗人"和"暗灵"。

和条件1一样去大厅的前台找到手枪，从背后打倒通往船舱客室的门后的狙击手得到机枪。顺楼梯下到机关制御室，从以前永井打开的门进入。之前会遇到太田ともえ，可以先不理她，当她背向门口时通过机关室。在机关制御室内调查电闸打开主电源，并且调查电话往机关室打电话，这样太田就会被电话铃声吸引过去。然后按照指示完成各个小目标，分别为：消灭机关制御室、一层客室、二层客室、机关室和船内的暗人和暗灵。在消灭机关室敌人时因为太田已被电话吸引到底层，所以只要调查栅栏上的消火器，把它砸向下面的太田就可把太田击倒。最后消灭船内敌人时要在大厅附近干掉三个暗人，之后到达机关室再用消火器砸死太田即可达成终了条件。

【狂笑】

终了条件1: 消灭"太田ともえ"。

剧本刚开始后要迅速逃跑躲开矢仓市



喷水池旁边的柱子。



刚开始的"旋转水杯"附近。

花坛上面的柱子。



正门旁的自动售票机。

管理小屋旁的柱子。



公园里面能打开的门旁边。



观览车对面的灯。

29年后这些居民再次出现在海岛上，但却是以 尸人

子的攻击。顺着楼梯一路来到太田家门口。在太田家门口待机，确认矢仓市子的视线，当她停止移动后立刻按原路返回剧本刚开始的地方。从另一条路前进，然后从一处跳下后就可进入太田家，打开门就会发生剧情。打太田时最好和郁子两面夹击太田，当她面向郁子时赶快绕到她背后开枪。打倒太田后就可达成终了条件。



↑与岸井百合的宿命般的相遇改变了一树守的命运，并使他最后逐渐接近了事情的真相。

【狂笑】

终了条件2： 和木船郁子到达"塔"的顶端。

先向太田家进发，这回太田家的门是开着的，但门口有一怪物守卫。从楼梯下来后先不要向左转，站在拐角选"叫ぶ"吸引它过来后立刻向它侧面开枪就可将其击倒。然后进屋找到"暗那其.痕"后原路返回向"クレーン乗り场"进发。调查クレーン乗り场柱子上的铁盒子郁子就会把盒子打开。按下里面的按钮发生情节。之后要躲过矢仓市子的视线向塔顶前进，其中有一处一树爬上去后要选择"引き上げ"把郁子拉上来。到达塔顶后就会发生剧情达成终了条件。

【崩坏】

终了条件： 打倒"母胎"。

终于要和总BOSS对决了，此剧本要操纵一树和郁子两个人。基本的打法是：先操纵郁子，这样一树就会自动爬到石阶顶端（只有这里可以打到母胎）。用郁子确定"母胎"的视线，当母胎从水中出来且在一树附近时立刻按下R3使用感应视，这样就能暂时束缚住母胎的行动。操作也会自动转为一树，趁这个机会攻击母胎。攻击完后再按△键选择"交代"操作操纵郁子。如此反复，当母胎受到一定伤害后会变成人形下到地上，操纵郁子击倒她，母胎就又会回到上面。再重复刚才的作战方式，如果母胎离一树比较远就换手枪打，如果母胎下出白色的小怪物要尽快消灭。这回母胎受到一定攻击后会掉到地上，先让郁子过去就会出现"暗那其.痕を使う"的提示，遵照提示按下"○"键（只是"○"键，不要按R1）就会发生剧情。然后再对母胎造成一定伤害后她还会掉下来，这回要换操作一树执行"暗那其.痕を使う"，但由于一树站在高处可能来不及。所以要预先判断，当砍了母胎几刀后就应换为操作一树往下走。打倒母胎后就会迎来大结局（通关后还可继续未完成的剧本）。

的形态……



三泽岳明

在运送物资途中由于直升机故障而迫降到夜见岛的陆上自卫军官。在越野滑雪赛上曾取得过优秀的成绩。执行任务过程中也有着很强的责任感，很受周围人的信赖。在这次的怪异事件中他将用自己敏锐的洞察力和冷静的执行能力来突破难关。

【幻影】

终了条件1： 到达"夜见岛港"方向的道路。

岳明所持有的枪在狙击时可以用右摇杆调节镜头的远近。一上来就进入狙击模式狙掉从正面和左面跑来的敌人。之后一边确认敌人视线一边狙击敌人直接跑到脱出点脱出即可。

【幻影】

终了条件2： 和"少女"再会。

这一剧本敌人很多而且大多都带着枪所以要多加小心。一上来先往前走几步，进入狙击模式打倒正面的敌人。然后迅速往前跑到和敌人尸体有一段距离时停下，这时从左面和右面岔道都会赶来一个敌人，做好准备狙倒他们。然后转身往回走，从イ楼西侧的门进入调查一楼门口旁边的邮件栏得到"团地の键"，然后向"ロ楼"前进，调查ロ楼门前的煤气罐打开煤气。然后从此门进入上到三楼（楼梯上有尸人），在三楼的屋子里找到"电气コード"。然后回到一楼在102室门口启动点火装置。然后出楼调查地上的点火装置把102室的门炸开。进入102室从阳台进入另一间屋子。出屋后上楼进入204室取得屋内的"电球"（开启其他剧情）。出门上到屋顶，小心移动到站在左边的尸人的后面将其打倒。然后出楼再次来到イ楼从西侧的门进入上到三楼。从三楼的屋子里的阳台到达另一间屋子，发生剧情即可完成剧本。



↑三泽岳明有着很强的实力。

【虚无】

终了条件1： 确保矢仓市子存活，从南侧炮台迹脱出。

剧本开始后先立刻向后转狙倒身后的敌人。然后跳下平台往电灯所方向跑去帮助被尸人追赶的矢仓市子。市子见到岳明后会继续跑走，跟在她的身后保护她的安全，直到市子钻过石缝。之后从楼梯下到地下，穿过地下的隧道到达南侧炮台迹。北侧炮台迹的台阶被堵住了，无法从哪里去南侧炮台迹，只有从地下绕。隧道中有很多拿枪的敌人，没有必要时最好不要开灯，大体的路线是进地道后按照"右、左、左"的顺序转弯然后一直前进。到达南侧炮台迹后上台阶后一直往前走，从一个平台跳下继续前进就可完成剧本。

【虚无】

终了条件2： 和矢仓市子一同从炮台迹脱出。

在到电灯所与矢仓市子会合之前与终了条件1相同。与市子会合后在电灯所旁边的灌木丛处选择"隐藏"后就会发生剧情（开启其他剧情）。然后与市子一起到南侧炮台迹，从终了条件1的脱出点脱出。大体的路线是下到地下后向右拐，转过弯后再向左拐向着南侧炮台长位置进发，然后到南侧炮台迹上台阶一直向前走脱出。



↑三泽岳明作为永井的长官表现得很沉着。



矢仓市子

依然有些天真的普通高中生，所乘坐的客船在夜见岛附近被怪异的气氛所笼罩。当市子恢复意识时船内除了她以外连一个乘客也没有了。在空无一人的船内徘徊的市子遇到了藤田茂并且在此之后受到了他的保护。

【丧失】

终了条件1： 从前甲板脱出。

剧本开始后先站在原地休息一会。跑到电梯前直接按L2加L1键就可直接确认在B1F电梯附近徘徊的尸人的视线，当他离开电梯时迅速乘电梯到达B1F。顺着楼梯下去可得到武器"甲板刷"。回到B1F上楼，确认一楼楼梯附近狙击手的视线，当它面向通道时，蹲下小心通过。接着上楼进入二层操舵室取得"客室之键"。穿过操舵室从另外一边的门出去。还要小心确认刚才狙击手尸人的视线，然后打开过道里第一个门进入客室。然后进入三等客室取得"钓り针の付いた系"。（开启矢仓市子终了条件2）。从船尾去到右甲板，从刚进门的左边铁丝网下取得"クランク"（摇把）。在前面不远处的机器处使用摇把（开启其他剧情）。之后一直往前走就会和百合相遇完成剧情。



↑矢仓市子失去了以前的记忆并且也陷入了孤立无援的境地。

【丧失】

终了条件2： 和藤田茂一起逃出船。

开始后还是确认在B1F的电梯附近徘徊的尸人的视线，要注意尸人有可能坐电梯下来，当他不在电梯附近后乘上电梯，与终了条件1一样来到操舵室。等着藤田打来电话，然后取得"客室之键"，穿过客室。一直向船尾走从右侧的楼梯下到B2F。在机关室门前使用"叫ぶ"，这样藤田茂就会赶来救下市子。与藤田会合后向机关制御室前进，顺着楼梯上去就可完成剧本。

【狐影】

终了条件1： 躲到大道具仓库中。

开始后一直向前走不远后会有车从后面追过来，此时一定要沿右侧路边走。如果顺利就会有尸人被车撞倒，捡起他的武器继续前进。沿着路边跑到学校大门，翻过大门后沿着体育仓库旁边的坡道往上走到上面的平台。见到第一个向上的楼梯时不要上去，继续向左走，见到另一个向上的楼梯后再小心走上去。调查上面的"烧却炉"，点燃里面的垃圾。原路返回到刚才见到的第一个向上的台阶，在台阶下待机，确认上面的狙击手被烧却炉吸引走后再上台阶到达大道具仓库。用武器（屋子旁边就有武器）打碎道具屋后的玻璃进入即可达成终了条件。

【狐影】

终了条件2： 从"夜见岛中学"脱出。

开始的进程与终了条件1相同。从体育仓库旁边的斜坡上去后向左拐进入两个台阶之间的小屋找到"カミソリナイフ"。然后去烧却炉放火，确认狙击手赶往炉子后到达大道具仓库，这次要调查道具屋后的玻璃拿到"クギ箱"。然后往回走跳到烧却炉平台，下台阶后会有提示"クギを撒く"，撒完钉子后沿着墙走到学校门口附近，稍微引起一下汽车的注意后立刻再跑回墙边就会发生汽车撞车的剧情。翻过学校大门向脱出点进发，在脱出点确认拿枪的敌人被暗灵干掉后再过去脱出。



↑在本作中汽车不仅可以当作代步工具，而且也可以当作威力巨大的"武器"使用。

像被某些东西吸引着来到岛上的人们,为了生



永井赖人

21岁的陆上自卫官(士长)。在运送军事物资的过程中由于直升机故障迫降到了夜见岛。永井在部队的训练成绩很优秀，但在性格上怎么看都是一个很普通的年轻人而且显得有些软弱，所以当他面对周围巨大的变故时变得有些不知所措。

【实战】

终了条件1：到达脱出点。

此剧本一开始就会和变成尸人的赖人的战友战斗。本游戏用枪射击时会自动瞄准，举枪瞄的时间越长命中率越高，不开手电时命中也会下降。所以最好是举枪瞄住敌人当他一有动作就开枪，这样点射几下后就可轻松击倒敌人。按△键选"リロード"可以装填子弹。

之后只要照着队长的指示做就可以了。在一段台阶下面要用枪狙击上面的尸人。举起枪按方向键"上"就可以进入狙击模式,仔细调整小圆点到敌人头部就可以一枪干掉他。武器最多只能同时持有两把，当武器太多时可以选择不需要的武器与地上的交换。之后到达锁着的铁门,举枪靠近铁门按下×键就可以打坏门锁(之后一些门的锁和玻璃也可用这种方法打坏)。然后只要跟着队长就可到达脱出地点。

【实战】

终了条件2 找到"药"。

一上来和终了1一样打倒敌人，在台阶下狙击上面的尸人。永井的下蹲走速度很快要灵活运用。在有灯柱的断桥对面也有一尸人，把它狙击掉。从断桥跳下，往喷水池方向前进，左上方高台上也有一尸人。狙击掉喷水池附近的尸人，在喷水池旁边的铁箱子处可以捡到"チケットBOXの鍵"。经过"旋转水杯"的平台来到公园锁着的门前，调查地上的爆破装置（开启其他剧情）。之后回到"旋转水杯"，调查："水杯"旁的小门得到要找的药就可完成剧本。

【不协和】

终了条件1：帮助岸井百合从船内逃出。

向着楼梯走就会发生情节。干掉沿路



↑仔细调查室内也许可以找到有用的道具。

的尸人，下到B2F进入机关制御室。打开制御室里面的门锁(开启其他剧情)。接着一边清理沿途的尸人一边从右侧甲板到达操舵室(注意甲板上的狙击手)。按下操作室里电话机旁边的开关打开前甲板灯。然后使用窗前的操作杆控制灯来照射暗灵从而帮助百合。之后原路返回与机关室中的百合会合。再和百合从右甲板到达前甲板。在前部甲板的一个电机附近取得21.5mm信号弹（开启其他剧情）。再度来到去往操作室的楼梯，这次继续往下面走来到货物室门前，砸碎门上的玻璃。这时周围的尸人听到动静都会赶来，进入狙击模式把过来的尸人一一击倒。回到B1F乘坐货物电梯去到B3F，调查有水的地方就会发生剧情，永井帮助百合逃走完成剧本。

【不协和】

终了条件2：和岸井百合一起从船内逃出。

和终了条件1一样来到B2F，消灭沿途的尸人来到操舵室帮助百合，然后与她在机械室会合。(右舷甲板处多了一个狙击手，上到一层时要注意)。然后再回到右



←确认目标后再开始行动。

舷甲板，当狙击手向摇把那边走去时上到右舷从后面击倒他。在摇把处放下救生船。注意：之前必须发生矢仓市子取来把手的剧情，否则无法放下救生船。

【夺还】

终了条件1：救出矢仓市子，从"崩谷"脱出。

先去"自动公园"的灌木丛中找到"タイムカプセルの地図"（开启其他剧情）。从ロ楼东侧的门进入，上到三楼进入屋子再从阳台进到302室，一进去就可在右边捡到"車のバッテリー"。下楼找到公园旁的汽车使用车のバッテリー。然后把车开到"イ楼"的201室边上的土坡上（开到附近后有提示）。从车顶进到201室，从201室正门出来进入对面的202室，再从阳台到204室。在204的门口有一个拿枪的尸人守着，此时要在不被发现的情况下尽量靠近门口，按△键选择"掷出烟雾弹"。敌人见到烟后就会胡乱射击，确认他的视线当他不面向着门时走出去干掉他。然后上楼进入304室发生情节。剧情结束后市子会攻击玩家，赶快选择"掷出烟雾弹"后尽快逃到四楼躲起来。确认市子的视线，看到她打死两名敌人出楼后再行动。原路返回车内驾车脱出（脱出点就是来的地方）即可完成剧本。

【夺还】

终了条件2：找回矢仓市子的记忆。

直到在304室找到矢仓市子发生情节之前都和终了条件1同样。扔出烟雾弹后迅速躲到四楼，确认市子的视线，当她出楼后也跟着出楼，在楼门口左边的地上捡到"碧色のブレスレット"。躲在イ楼附近，确定市子出来后进入イ楼（从门口没有窑煤气罐的那个门进），走到顶层，在门前按照提示扔出碧色のブレスレット。然后再找个屋子躲起来等待市子到顶层发现碧色のブレスレット。之后到顶层与市子会合即可达成终了条件。

【共斗】

终了条件1：到达"蜘蛛系"的顶上回廊。

开始后一直往前跑上台阶后就会发生剧情。之后一路前进，上到楼的顶层前调查铁柜子并把柜子推开(开启其他剧情)。出铁门后爬上平台再顺路前进就可完成永井的情节。

玩家换为控制一树，顺着道路前进，到达事务所楼时先不要跳过去，站在起跳点故意引起对面楼中太田ともえ的注意(稍微站得靠左一点)。当太田注意到玩家后再立刻跳过去，转身举枪做好准备，这时太田从窗户跳出来正好侧面冲着玩家，乱枪将其击毙。然后再跳到事务楼二楼，进楼后先从楼梯下到"事务楼仓库"取得"铊"（开启其他剧情）。然后再从楼梯上到事务楼顶层，跳到一平台上。顺着平台上的路前进，遇到楼梯时先不要上去，走到尽头的突出处选择"叫ぶ"，画面会忽然红光一闪。这时再跑上刚才的楼梯迅速顺路前进到达两边都是墙的地方，这里有一个狙击手，利用地势打倒他。然后再继续前进就会发生剧情完成剧本。

【共斗】

终了条件2：消灭"太田常雄"。

在到达事务楼之前都和终了条件1相同。到了事务楼后要确认"太田常雄"的视线，当他没看这边时再跳过去。然后跳到事务楼二层，消灭干净周围的暗灵，上楼梯关手电躲在拐角处，当太田走过来时举枪做好准备，太田转过来时立刻开手电可以吓他一跳，趁这机会开枪干掉他。拿走太田的枪，和终了条件1同样到达脱出点，在脱出点向下看找到永井就会发生剧情。剧情过后玩家就要和变成怪物的太田对决。这里介绍一个简单的方法：吸引太田一直跑到楼梯的最下层，从平台跳下。平台分为一个高的和两个叠在一起的小平台，跳到底层后要从侧面面向小平台举枪站好，此时太田必定会从小平台跳下来，他跳到第一个平台时正好侧面对着玩家，于是用之前太田的枪不停射击就可将他打倒。之后发生剧情剧本结束。

【特攻】

终了条件1：消灭"冲田宏"。

开始后先向后转往海边跑，在"大圆柱"旁边找到"フロアジャッキ"。然后赶往学校从体育仓库旁边的斜坡上去，从左边的棚子中拿到"工具箱"。然后再把附近的暗人打倒得到铲子。然后到校门右边的"青铜龟像"附近的灌木丛调查。不停调查直到挖出"タイムカプセル"（开启其他剧情）。然后调查校园内的汽车把车修好。上车后把车开到校舍后面按照提



↑给自己脸上涂上油彩来激励士气的永井。

示把车停在平台上。从车顶上到平台，先蹲下确认"冲田"的视线，当他望向别处时迅速跑到烧却炉平台与他所站平台的连接处，然后再伺机爬上去从后面打倒冲田达成终了条件。

【特攻】

终了条件2：消灭"暗灵"之后消灭"冲田宏"。

在把车修理好之前与终了条件1相同。修好车后会不断出现小目标，依次消灭"空地（校舍后面）、校庭、校舍里和正面道路"的暗灵。然后把车开到校舍后面的台上，上到烧却炉平台从炉子中取得"小运动场の键"。然后确认小运动场里冲田的视线，当他背向玩家时立刻冲上去打开小运动场的门进去打倒冲田（也可进门后直接用狙击模式）。拿起冲田的枪，从仓库里找到"信号弹枪"。在烧却炉附近使用信号弹枪发生剧情。在出现"冲田宏を减する"的小目标之前要去把校园、马路、海边的暗灵都消灭干净。开车去轧比较方便，长着两个脸的大家伙可以不理。之后只要再消灭冲田就可达成终了条件。

【决战】

终了条件1：打倒"三泽岳明"。

这一剧本中永井要和三泽岳明决战，岳明所持的武器威力很大而且他的反应也很快，很难从后面攻击他。这里介绍一个简单的方法：一上来先不要动等着岳明跑过来。被发现后立刻往灯塔方向跑，如果岳明没有跟着追来就再去引他。一点点地将岳明引上灯塔台阶后就躲到灯塔后，确认岳明的视线，当他转身离开后就从灯塔后面出来，换枪进入狙击模式，看到岳明完全下完台阶后再开枪打他的后背或后脑（如果太早开枪有可能被岳明发现）。岳明中枪后又会转身上台阶，再次躲到灯塔后等待岳明转身下台阶后再去狙他。如此反复就可轻松打倒岳明完成剧本。



存下去赌上最后的希望展开了绝望的战斗……



阿部仓司

与被人杀害的“多河柳子”同居的自由打工者。态度有些粗鲁野蛮，总是喜欢与周围的人争吵不休。在阿部被当作杀害多河柳子的嫌疑犯遭到警察的追捕时，慌忙中的阿部逃到了占卜师喜代田章子的住处并一再向田章子主张自己是无罪的。



←阿部与司章子似曾相识

【代役】

终了条件1：和三上条到达“碑足”方向的路。

这一剧本要与三上条同行，由于三上条的眼睛看不清，所以玩家不要跑得太快且要时时确认三上是否还跟着。开始后走出隧道，关掉手电蹲着沿左侧墙移动，沿墙走不远就可到达一个通向地下的台阶，走下去选“隐藏”让三上躲在这里。然后回到地上继续沿左边墙小心躲开狙击手视线前进。到达另一个向地下的台阶后走下去，按照“右、左、左”的顺序转弯前进。到达“武器库丙”时进入里面拿到里面的“ドラム缶の盖”。接着往前走上台阶后向左拐，走到尽头拿到“物置の键”（开启其他剧情）。然后转身一直前进走出地洞来到“南侧炮台迹”。上了炮台迹的台阶往前走不远就可看见最开始的那个狙击手（具体位置在南北炮台迹的中线位置上）。从背后慢慢靠近消灭狙击手，跳下平台与三上会合。一起到达脱出点前调查附近的油桶，然后给油桶盖上盖子爬上平台脱出（不用管三上，他自己会爬）。

【代役】

终了条件2：找到“化石”。

和终了条件1相同让三上躲在楼梯下。然后避开狙击手的视线进入“栖息掩蔽所乙”，打倒旁边屋里的尸人拿到屋角里的“木制バット”（不要扔，以后有用）。用木棒砸坏用木头封住的门。与三上会合，从楼梯下到地下，经过“扬弹井”来到“北侧炮台迹”。从炮台迹对面的楼梯下去消灭里面一个拿枪的尸人。然后往右转到达“武器库”，调查“武器库乙”的墙，用“木制バット”砸开墙进入发生剧情就可完成。



←与喜代田章子一起脱出。

【畏怖】

终了条件1：和喜代田章子一起脱出。

开始后往前走穿过铁门爬上梯子进入“夜见岛金矿”二层的门就会发生情节。情节结束后立刻往后退一步用手电照射袭击田章子的暗尸人，并且选择“逃げる”让田章子逃走。然后玩家最好也跟着田章子下楼梯，在楼梯中央转身利用地势对付两个暗尸人。打倒暗人后到一层与田章子会合，再回到二层出门继续前进，从断裂处跳下来到作业室门前，不要急着进去，在门口选叫“ぶ吸”引敌人过来被门口的夹子夹住。从作业室桌子上取得“ロープウェイの键”。一路前往ロープウェイ用钥匙打开盒子按下按钮（引发其他剧情）。然后到脱出点脱出。

【畏怖】

终了条件2：喜代田章子解开谜题。

这一剧本开始后喜代田章子就会一边使用过去视一边到处跑。一定要确保她的安全，好在田章子所跑的路线和终了条件1中玩家所走的路线一样，所以可以先她一步赶过去消灭敌人。过去视完成后田章子就又会跟着玩家，此时返回资财仓库，砸碎玻璃进去取得“地下通路の键”。然后进入仓库旁边的地下通路，穿过地道到达夜见岛灯台。在到灯台时不要急着出去，关灯蹲着躲到石头后按照提示扔出相机就可消灭前面的狙击手。然后脱出即可。

【苦闷】

终了条件1：从“崩谷”方向逃亡。

一开始就有一个狙击手在对面高处盯着玩家，此时稍微往前走几步后选择“ナットを投げ”。如果画面闪了一下红光并且心跳停止的话就说明狙击手被吸引过来了。赶快躲到障碍物的后面确认狙击手的视线，从后面绕过去打倒他。然后上楼梯到达“インクライン制御室”按动里面的开关来开启轨道车。赶到轨道车跟前上去，开车后发生情节。情节结束后沿左边墙往前走，开动墙上的开关。拐角处的狙击手被灯照到后立刻赶过去用枪打倒他。之后赶往脱出点脱出即可。

【苦闷】

终了条件2：和小狗再相会。

在按动矿场中墙上的开关照射狙击手之前和终了条件1相同。然后赶过去干掉狙击手。进入储物室拿到“狗笛”。出矿场沿轨道到达下面的小屋（诘め所），拿到送风机系机械室钥匙。再赶往送风机系机械室，在室内使用狗笛发生情节。然后再回到“诘め所”的后面发生情节后达成终了条件。



←拿枪的尸人盯住了阿部。



木船郁子

在偏僻的码头上打工的18岁少女。由于儿时心灵的创伤而一直过着尽力避免与别人交流的生活。但在夜见岛的怪异事件当中郁子渐渐了解到了自己所持有的秘密也正是帮助自己渡过难关的钥匙。

【脱出】

终了条件1：同一树守一起逃出夜见岛游乐园。



←郁子拥有感应视超能力。

开始后往有灯柱的桥前进就会发生剧情。郁子拥有“感应视”的能力，可以操纵敌人。使用的方法是在确认敌人的视线后按下R3键（右类比摇杆），这样就可随意控制敌人的行动。但是感应视会消耗大量的体力因此坚持不了太长时间，而且当敌人进入警戒或攻击状态时是无法感应视的。发生剧情后就用感应视操纵桥上的敌人经过郁子和一树去消灭花坛附近拿枪的敌人（正面过去也没关系）。停止操纵后敌人还会回到自己原来的地方，所以要注意躲避。然后到达管理小屋发生情节，之后操纵小屋里的尸人打开门，再让他走远些。进屋取得武器后往花坛方向移动就会发生情节。然后穿过公园的内门走到台阶的尽头（“实战”终了条件1里永井脱出的地方）捡到“南京锭の键”（开启其他剧情）。之后和一树跑到公园大门脱出。

【脱出】

终了条件2：破坏所有的“石碑”。

开始后先控制花坛附近拿枪的敌人去打死管理小屋旁边挖土的尸人，趁他往回走时绕过花坛去管理小屋取得铲子。再从后面打倒拿枪的敌人。然后用铲子破坏管理小屋、花坛和观览车附近的魔界之柱。破坏了三个柱子后就会出现大量的暗灵，确认拿枪的敌人都被暗灵打倒后再去破坏剩下的柱子即可完成剧本。



↑郁子和一树守一起逃脱敌人的追赶，在游戏的后半段两个人经常一起行动。

【暗人】

终了条件1：消灭“藤田茂”。

开始后顺着楼梯上楼，从没有栅栏的地方跳下去。再从梯子下到“坚抗橹屋顶上”。取下扎在藤蔓上的“暗那其痕”（开启其他剧情）。顺着楼梯下去进入坚抗橹仓库，取得里面的手枪。再顺着楼梯往下走，在开门之前先确认门外尸人的视线，从后面把他干掉。然后顺着楼梯往上走，看到前面有一平台后跳过去，再从平台跳到事务楼二层。然后一路上楼，在到屋顶之前先停下来，确认屋顶上藤田的视线从后面用枪打倒他就可达成终了条件。

【暗人】

终了条件2：拿到照相机。

开始后顺着楼梯往上走，到达一处没有栅栏的地方跳下去。然后来到锁着的铁门前砸坏门锁进入。上到二层的矿业所休息室门前操作里面的太田ともえ打开门锁并走远一些。进屋得到“クレーンの键”（开启其他剧情）。然后原路返回到铁门，从梯子下到“坚抗橹屋上”。然后和终了条件1同样到达事务楼二层，调查二层平台上的铁门（有铁栅栏的那个）把南京锁的钥匙扔进去。控制屋内的敌人捡起钥匙把锁打开，然后再控制它走远些。当敌人走远后进屋拿到地上的照相机（カメラ）达成终了条件。



↑二人被吓成这样究竟看到了什么？



PS2	本刊译名：怪物猎人2			CERO 15
	CAPCOM	6980日元	2006.2.16	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1-4人	记忆容量未定

■文/crazyjojo、刑天工作室 ■责/唯夜

冒险初心者手册

学会在任何环境下生存是怪物猎人2中最重要的，活下去才是完成任务的关键所在。

■1.寻找食物的来源

画面最上方黄色的槽就代表了人物的满腹度，也就是耐力槽，游戏时间每经过5分钟就会消耗掉一小格耐力槽最大值，可以通过食用肉类物品来回复这个上限，比如"**こんがり肉**"。耐力槽如果耗光或者其最大值降到极限，很多与耐力相关的动作都无法做出，比如跑动、闪避、防御等等。耐力槽上方绿色的槽即代表人物体力，当HP为0的时候人物死亡，而任务宣告失败。在进行冒险之前，尽量准备好自己的干粮吧。

■2.除了攻击之外还需要学会防守

虽然说进攻就是最好的防守，但在怪物世界里总会需要用到防御的地方。当武器类型为"大剑"、"单手剑"、"长矛"系列的时候，按住R1即为防御状态。防御中受到怪物攻击的时候只消耗耐力槽（即满腹度）。而持有其它种类武器的时候，是无法进行防御的。"L3+×"键为翻滚，可以回避敌人的攻击，这个操作则是全武器通用的，而它的功用除了可以回避敌人攻击外，一般还可以用于取消武器使用中的硬直状态。所以，合理运用好×键也是成为一名合格猎人的关键所在。

■3.学会剥取和采集

除了利用任务奖励获得原材料之外，在这个广大的世界里还可以通过其它许多途径来获得材料，比如剥取死去怪物身上的材料。怪物死亡以后其尸体并不会马上消失，这个时候只要走到怪物尸体旁边按"○"键就可以进行怪剥取了。根据怪物不同可以剥取的次数会略有变化：最多4次，最少1次。同样的，对于"采集"也是在植物旁边按下○键就可以进行了。

■4.学会适应不同的气候和环境

虽然说怪物世界的温差并不明显，但是仍然会有特别寒冷以及特别炎热的地方。在这些地方进行冒险，会消耗大量的体力和生命，所以这个时候就必须服用合适的药剂来抵抗酷暑和寒冷了：



クーラードリンク 适用于干燥酷热的环境，服用以后可以让HP不再自动流失。
ホットドリンク 适用于寒冷的环境中，可以让耐力槽流失趋向缓慢。

如果你已经充分了解了上面所提到的基础冒险知识的重要性，那我们就来进入下一课程的讲座。

新丁猎人の手帐

■移动

猫步移动： 轻轻地推动L3，使得人物用小心翼翼的姿态接近怪物。这是尽可能不惊动怪物的一种移动方式，这种状态下速度最慢。

行走： 直接推动L3，人物呈跑步状态，速度普通，其优点是不会消费耐力槽。

跑步： 按着R2推动L3，人物加速跑步，速度最快，但是会持续消耗耐力槽。当耐力槽为0的时候人物会自动停止跑动，且耐力槽变红，这时人物行动变得十分缓慢，必须等到耐力槽变成黄色以后才可以再度跑步。

飞奔： 当被BOSS发现的时候，背对着BOSS按R2，这个时候速度更快，但耐力消耗更加迅速，主要是用于逃命。

■攀爬

攀爬的时候可以按着R2进行加速，但是会消耗耐力槽，当耐力为0的时候就会从高处掉下来……

在怪物猎人的世界中，攻击的发动不是靠按键，而是靠推动方向键来实现。下面武器基础讲座中的各个方向均对应的是R3（右摇杆）。

～单手剑的基础～

连续斩	↑・↑・↑
回旋斩	→or←
跳斩	↓或者在收刀状态下↑
斩・上	跳斩/回避后↑
防御反击	R1+↑

◆**武器特征：** 切断

◆**武器特点：** 泛用型兵器，攻击力一般，当然防御力和枪比起来也并不是很突出，攻击速度也很一般……总之是相当一般的武器（汗）。但有在使用大部分消费型道具时不用收刀的特点，比起其它武器来说，单手剑非常适合新手使用。

～双手剑的基础～

连续斩	↑・↑・↑
回旋斩	→or←
圆舞	↓
斩・上	圆舞/回避后・↑
乱舞	在鬼人化状态下↓

◆**武器特征：** 切断

◆**武器特点：** 一度被称为疯狂型杀戮专用兵器，手执此类武器无法进行防御，但是有着超快的速度以及绚目的连技。特别是在鬼人化状态下配合强走药，鲜血伴随着刀光（18岁以下请在家长陪同下使用鬼人化状态），可以充分享受到"斩肉"的快感。但其也有不少缺点：提高攻击频率的代价就是不能进行防御和武器本身攻击力略微偏低，如果能够通过镶嵌宝石和通过防具来提高攻击力的话，双剑将是怪物们的噩梦级兵器。

～大剑的基础～

纵斩・切	↑
纵斩・打上	→
横斩	↓
斩・上	←
蓄力斩	拉住↓会进行3段蓄力 蓄力到顶点以后自动施放

◆**武器特征：** 切断

◆**武器特点：** 在攻击状态下，移动速度变得相当缓慢，并且挥动武器的频率也比较低，但相对的攻击力相当高，并且攻击范围和判定相当大。武器本身的姿态也相当具有魅力。由于可以依靠回避来取消大剑的硬直时间，所以大剑的缺点并不是十分明显，而且防御力普通，所以是历作武器中长期霸占超人气的武器类型。除了对付小型怪物不利之外（例如羚羊），对付中大型怪物一般都有上佳的表现。



～太刀的基础～

踏步斩	↑
斩・下	↓
狼牙・零式	按下R3
气刃斩	按下R1消耗红色的练气槽来发动（太刀独有）

◆**武器特征：** 切断

◆**武器特点：** 从1代和G作的大剑中分化出来的太刀，其本身拥有比较高的攻击力（相对于其它武器来说）。而太刀的挥动速度明显优于大剑，又有类似于双刀的鬼人化

模式的气刃斩，这些使得太刀的攻击更加华丽。但由于没有了防御，因此在使用上有着比大剑相对来说更高的要求。并且太刀攻击招数比较少，一般推荐上级者使用。

～枪的基础～

3段突	↑・↑・↑（←or→可）
3段突・上	↓・↓・↓
防御突	R1+↑
突进	R3+推动L3
激・突进	突进中↑
防御移动	防御状态下移动可能

◆**武器特征**：切断+打击

◆**武器特点**：此种武器擅长突进擅长，虽然攻击力普通，但防御力居全武器之首并且可以进行防御移动。枪的贯穿力强劲，直线攻击距离长，不过在1代和G作中的强力锁头攻击在本作中被削弱了不少。枪的攻击范围虽然长但并不广泛，普通连续技只限定于前方一小块的范围内，对操作要求比较高。

～龙炮的基础～

3段突	↑・↑・↑（←or→可）
斩・上	↓
上方突	R1+↑
炮击	按下R3
龙击炮	R1 +按下R3
上弹	R1+↓

◆**武器特征**：切断+打击

◆**武器特点**：以最新的技术将龙炮和长枪结合在一起，拥有全大陆最强劲的攻击力和最强的防御力，可以说是将最强の矛和最强の盾有机结合在一起之后的几乎完美的产物……当然这只是华丽的修饰词。对于龙炮来说，拥有最强的攻击力确实没错，但由于龙炮发射时威力过于巨大，并且带有超高温，导致发射间隔时间过于长久，相对来说实际攻击输出就远不如大剑和双手剑来得实惠方便。如果将其作为矛来攻击，则攻击招数比起枪类来少很多，攻击范围却又和枪一样，所以攻击还有所不如。由于是新武器，所以其性能到底如何就要仁者见仁智者见智了

～巨锤的基础～

大纵锤连打	↑・↑・↑
小横振击	↓
蓄力攻击LV1	按下R1后放开
蓄力攻击LV2	按下R1约1~2秒后放开
蓄力攻击LV3	按下R1约3秒以上后放开
蓄力回转打	按下R1约3秒以上移动后放开
蓄力回转打・追讨	在回转攻击2～3圈的时候↑
蓄力回转打・殴	在回转攻击4～5圈的时候↑

◆**武器特征**：打击

◆**武器特点**：绝对不输于大剑的攻击力——虽然在挥动频率以及行走速度方面二者可以说是难兄难弟……巨锤在攻击力方面绝对是最值得夸耀的，蓄力攻击比起大剑来好很多，



可以边移动边蓄力，并且可以进行追讨攻击。另一方面，巨锤如果能够在单位时间内对怪物累积一定伤害，就可以让怪物进入气绝状态，从而就可以进行更加凶猛的追打攻击。可以说，巨锤绝对是为了虐杀BOSS而存在的，当然使用前提和大剑一样，要学会运用好×来取消硬直时间。

～狩猎笛的基础～

扣击	↑
回旋	→・・←
殴	↓
演奏/普通模式切替	按下R1
第一音演奏	↑
第二音演奏	→・・←
第三音演奏	↓

◆**武器特征**：打击

◆**武器特点**：同样和巨锤具备了高攻的特点，但由于增加了类似吟游诗人一样的演奏功能（汗，哪个诗人用这么大的家伙演奏……），通过演奏可以获得不同的效果——不光可以对自己，对周围的同伴也同样有效（网络版中）。可以说狩猎笛的效能以辅助为主，在单机玩的时候考虑到攻击力的话，更推荐巨锤；当然，不排除有特殊爱好的玩家（笑）。

～轻弩/重弩的基础～

发射	按下R3
上弹	↓
照准	按下L1 会在移动的时候出现准星
狙击模式	R1
弹药切换	按下L2，然后按□/△来进行弹的切换

◆**武器特征**：弹药

◆**武器特点**：具有多样化的攻击手段，即使攻击力低下也可以挑战巨龙。作战时要携带各种各样的弹药，充分发挥状态化和属性化攻击的特点。对于飞龙以及各种巨龙来说，好的弩手可能不是他们的最终杀手，但绝对是他们最讨厌的对手。从贯通弹到散弹，从单体强力攻击到面积性攻击，无所不包——这就是弩类兵器的魅力。在网络版中，可以使用“回复弹”给予同伴回复，也可以发射辅助的弹药如“鬼人弹”。弩手在MH的世界里是强大的泛用型兵器。当然，任何事物都有阴阳两面：擅长于远距离攻击的弩，对于近身攻击相当的弱势，需要玩家尽量学会利用地形来使自己的攻击变得有利化——甚至你可以站在高台上，对着不断攻击高台的野猪王，轻松将其射死……这些是大剑、巨锤所不具有的特色。

～长弓的基础～

拉弓	保持着↓（会持续消耗耐力）
发射	在拉弓状态下松开R3
狙击・改	按下R1
箭头涂药	按下R3
近身攻击	↑
后退回避	R1+×/站立姿态下按×

◆**武器特征**：弹药

◆**武器特点**：比起弩来，弓的优势在于没有弹药限制。弩手可能需要带着大量的弹药去对付恶龙，但作为一个弓手而言，可能带着几瓶药剂就可以轻松上战场了。弓是全武器中攻击力最低的武器，但却有着全武器中攻击距离最长的优势。甚至你可以站在火龙的视线范围之外射杀它，而它却不会发现你。但攻击力的低下毕竟是比较大的遗憾，虽然能够涂各种药，却也无法扯平使用弓杀BOSS消耗时间过长的劣势。攻击力低下导致作战时间的拖长就意味着危险系数的增加。弓的蓄力攻击能够在跑动中完成，如同巨锤一样——“敌退我进，敌进我退”，相信将毛主席这八字真言发挥到极致的非弓莫属了。

任务列表

密林地区的任务

（温暖期）

密林の环境を熟知せよ！

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
0	50	★	采集特产キノコ(5)	300	采集ロイヤルカブト(2)	450	采集生肉(4)	100

青き狩人の生息地

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐ドスランボス(1)	600	讨伐ランボス(8)	300	采集特产キノコ(5)	300

猪たちの长を狩猎せよ！

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐ドスファンゴ(1)	700	讨伐ランボス(8)	200	采集ロイヤルカブト(2)	400

怪鸟のいななきを追って

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
150	50	★	讨伐イャンクック(1)	1200	采集龙のナミダ(1)	700	讨伐ランボス(8)	200

紫毒鸟の暴走

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
150	50	★	讨伐ゲリョス[亚种](1)	1400	无	无	无	无

女王の凄まう土地

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐リオレイア(1)	2200	リオレイアの尻尾切断	600	采集ロイヤルカブト(7)	1600

水中は沈みし翡翠

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★★	讨伐ガノトトス[亚种](1)	2600	无	无	无	无

（寒冷期）

密林の环境を熟知せよ！

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
0	50	★	采集特产キノコ(5)	300	采集ロイヤルカブト(2)	450	采集生肉(4)	100

猪たちの长を狩猎せよ！

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐ドスファンゴ(1)	700	讨伐ランボス(8)	300	采集黄金鱼(1)	250

桃毛兽のなわばり

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★	讨伐ババコンガ(1)	2000	讨伐コンガ(2)	400	采集严选キノコ(2)	600

密林の樱火龙

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐リオレイア[亚种](1)	2200	无	无	无	无

青怪鸟の目击

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
150	50	★	讨伐イャンクック[亚种](1)	1200	无	无	无	无

（繁殖期）

青き狩人の生息地

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐ドスランボス(1)	600	搬运肉食龙の卵(1)	500	讨伐ランボス(8)	300

密林の环境を熟知せよ！

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
0	50	★	采集特产キノコ(5)	300	采集ロイヤルカブト(2)	450	采集生肉(4)	100

桃毛兽のなわばり

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★	讨伐ババコンガ(1)	2000	采集なわばりのフン(1)	800	无	无

女王の凄まう土地

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐リオレイア(1)	2200	搬运飞龙の卵(1)	1000	搬运肉食龙の卵(1)	500

怪鸟のいななきを追って

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
150	50	★	讨伐イャンクック(1)	1200	采集熟成キノコ(1)	400	采集ケルビの角(8)	350

沙漠地区的任务

（温暖期）

无

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
无	无	★	无	无	无	无	无	无

（寒冷期）

砂の中を泳ぐ龙

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
200	50	★★	讨伐ドスガレオス(1)	1600	采集鱼龙のキモ(3)	1000	讨伐ガレオス(4)	600

水中は沈みし翡翠

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★★	讨伐ガノトトス[亚种](1)	2600	无	无	无	无

白き一角龙の猛り(通关后打败一角龙后出现限定)

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
350	50	★★★	讨伐モノブロス[亚种](1)	3400	无	无	无	无

强暴を极ぬし角龙

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
350	50	★★★	讨伐ディアブロス(1)	3000	切断ディアブロス的2个角	1000	采集秘密のポ-チ(3)	400

沙漠に跳ねる狩人

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐ドスガレオス(1)	800	讨伐ゲネポス(8)	400	采集百花サボテン(1)	400

(繁殖期)

亡骸を继く者

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
200	50	★★	讨伐ダイミョウザザミ(1)	1800	采集ササミソ(4)	500	讨伐ゲネポス(8)	400

沙漠に关く樱

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★	讨伐リオレイア[亚种](1)	2200	无	无	无	无

地底湖の水龙

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★★	讨伐ガノトトス(1)	2600	将ガノトトス钓上来过一次	600	采集黄金鱼(2)	500

孤高の一角龙(通关后出现限定)

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
350	50	★★★	讨伐モノブロス(1)	3400	采集龙のナミダ(1)	1000	搬运草食龙の卵(1)	1500

漆黑の双角

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★★	讨伐ディアブロス[亚种](1)	3000	无	无	无	无

沙漠に跳ねる狩人

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐ドスガレオス(1)	800	搬运草食龙の卵(1)	1500	讨伐アプケロス(4)	300

沼地地区的任务

(温暖期)

赤き毒たちの统率者

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐ドスイ　オス(1)	900	讨伐カンタロス(15)	300	采集特-キノコ(10)	600

青怪鸟の目击

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
150	50	★	讨伐イャンクック[亚种](1)	1200	无	无	无	无

湿地を驱ける毒怪鸟

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
150	50	★	讨伐ゲリョス(1)	1400	采集灰水晶の原石(1)	800	讨伐カンタロス(15)	300

食いしん坊な变兽

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐ババコンガ(1)	2000	讨伐コンガ(4)	400	讨伐コンガ(2)	400

湿地に潜む大镰

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★★	讨伐ショウグンキサミ(1)	2800	破坏ショウグンキサミ的背壳	1000	采集黄金鱼(5)	1100

(寒冷期)

猪突猛进

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐ドスファンゴ(1)	700	讨伐ブルファンゴ(6)	300	讨伐ブルファンゴ(3)	300

紫毒鸟の暴走

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
150	50	★	讨伐ゲリョス[亚种](1)	1400	无	无	无	无

暗斗を道う白影

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐フルフル(1)	2200	无	无	无	无

沼地ま舞う女王

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐リオレイア(1)	2200	采集龙のナミダ(1)	850	采集严选キノコ(2)	600

(繁殖期)

赤き毒たちの统率者

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐ドスイ-オス(1)	900	采集熟成キノコ(1)	400	采集特キノコ(10)	600

湿地を驱ける毒怪鸟

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
150	50	★	讨伐ゲリョス(1)	1400	采集灰水晶の原石(1)	800	破坏毒怪鸟头上的宝石	600

湿地に潜む大镰

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★★	讨伐ショウグンキサミ(1)	2800	采集灰水晶の原石(1)	800	采集秘密のポ-チ(3)	400

黑铠まだいし亚种

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★★	讨伐グラビモス[亚种](1)	3200	无	无	无	无

食いしん坊な变兽

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐ババコンガ(1)	2000	采集ブルベビアイス(2)	500	讨伐ブルファンゴ(3)	300

雪山地区的任务

(温暖期)

极寒の地ての狩猎

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐ドスファンゴ(1)	700	讨伐ポポ(4)	400	无	无

雪原を道う赤影

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐フルフル[亚种]	(1)	2200	无	无	无

群れ成ず牙兽の主

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★★	讨伐ドドブランゴ(1)	2400	讨伐ブランゴ(6)	600	讨伐ブランゴ(3)	600

(寒冷期)

无

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
无	无	★	无	无	无	无	无	无

(繁殖期)

暗斗を道う白影

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐フルフル(1)	2200	采集ブルベビアイス(2)	500	采集ガウジカの角(5)	800

群れ成ず牙兽の主

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★★	讨伐ドドブランゴ(1)	2400	搬运肉食龙の卵(2)	1000	讨伐ランポス[亚种](5)	400

火山地区的任务

(温暖期)

毒を统べる毒

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐ドスイ-オス(1)	900	讨伐イ-オス(10)	700	无	无

岩地に潜む陷阱

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐バサルモス(1)	1600	采集燃石炭(8)	1050	讨伐ランゴスタ(8)	200

黑铠まだいし亚种

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★★	讨伐グラビモス[亚种](1)	3200	无	无	无	无

(寒冷期)

灼热の霸者

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★★	讨伐グラビモス(1)	3200	采集火药岩(2)	2000	采集火药岩(1)	2000

天地を走る大镰

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★★	讨伐ショウグンキサミ(1)	2800	讨伐カブラス(3)	900	采集秘密のポ-チ(3)	400

(繁殖期)

岩地に潜む陷阱

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
100	50	★	讨伐バサルモス(1)	1600	采集燃石炭(8)	1050	破坏バサルモス的胸部	700

天地を走る大镰

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
300	50	★★★	讨伐ショウグンキサミ(1)	2800	破坏ショウグンキサミ背部	1000	讨伐カミザミ(4)	800

森丘地区的任务

(温暖期)

空の王の凄まう土地

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐リオレウス(1)	3400	リオレウスの尻尾切断		1000	采集チ

(寒冷期)

苍き火龙の咆哮

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐リオレウス[亚种](1)	3400	无	无	无	无

(繁殖期)

空の王と陆の女王

契约金	限时	难易度	主要任务内容	报酬金	次要任务A	报酬金	次要任务B	报酬金
250	50	★★	讨伐リオレウス(1)	3400	讨伐リオレイア	2200	搬运飞龙の卵(1)	1000

关于森丘地区任务

只有在通关以后，并且将村庄里的船厂升级到LV3后才可以回到1代的村庄，这样才可以接受森丘地区的任务。森丘地区任务中前面两个为固定任务,打过两个固定任务以后，就会根据上表来显示任务了。

关于古龙情报

古龙情报的获得需要和2代村庄里的

龙族姐姐比赛喝酒来入手，胜利后在一定时间内就可以获取古龙情报。古龙出现的地方和时间都是随机的，每完成一次任务都会使情报发生变化，因此上表中没有将古龙的讨伐任务列入其中。

一些重要道具的入手方法

■龙头壳：背着一角龙头壳的螃蟹，把头壳打下来完成任务后有机会获得。メイソ■セイル：雪狮子の毛+雪狮子の髭。メ■インマスト：龙骨【大】或大きな骨+桃毛兽の毛。■古塔の断章 上篇：拿钢之龙鳞跟密林山菜爷换。■肉球のスタンプ：打跑黑猫，随机掉落，机率低。■のりこねバッタ：沼泽地图那一片草丛的地区有。■龙のナミダ：对大怪鸟扔个音爆弹，就会掉下来；或者当岩龙睡在地下的时候攻击其背部。■抗菌石：大地の结晶+にが虫。■ロイヤルカブト：一种昆虫，用虫网捉，入手机率较小。

POINT 武器列表：单手剑

ハンターナイフ系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ハンターナイフ	84	–	铁矿石(1)	ハンターナイフ改	420z
ハンターナイフ改	112	–	铁矿石(1) ハンターナイフ	ハンターカリンガ サーペントバイト系	660z
ハンターカリンガ	140	–	铁矿石(2) 大地の结晶(1) ハンターナイフ改	ハンターカリンガ改	1140z
ハンターカリンガ改	168	–	铁矿石(3) 大地の结晶(3) ハンターカリンガ	アサシンカリンガ	1740z
アサシンカリンガ	238	–	铁矿石(4) 大地の结晶(5) ハンターカリンガ改	ポイズンタバール系 ツインダガー系	2460z

ポイズンタバール系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ポイズンタバール	224	毒180	龙骨【中】(4) ゴム质の皮(2) 毒袋(2) アサシンカリンガ	ポイズンタバルジン	12420z
ポイズンタバルジン	238	毒260	龙骨【中】(6) ゴム质の皮(4) 毒袋(4) ポイズンタバール	END	39900z

サーペントバイト系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
サーペントバイト	140	–	龙骨【小】(3) ランポスの牙(4) ランポスの皮(5) ハンターナイフ改	サーペントバイト改	1140z
サーペントバイト改	168	–	龙骨【小】(6) ランポスの牙(6) サーペントバイト	ヴァイパーバイト ハイドラバイト	1740z
ヴァイパーバイト	182	麻180	龙骨【小】(3) ゲネポスの麻痹牙(15) ゲネポスの皮(5) サーペントバイト改	ヴァイパーバイト改	4350z
ヴァイパーバイト改	196	麻220	龙骨【中】(1) ゲネポスの麻痹牙(10) 麻痹袋(2) ヴァイパーバイト	デスパライズ	4710z
デスパライズ	210	麻260	ゲネポスの麻痹牙(5) 麻痹袋(4) モンスターの体液(2) ヴァイパーバイト改	END	11940z
ハイドラバイト	84	毒200	龙骨【小】(3) イーオスの毒牙(15) イーオスの皮(5) サーペントバイト改	ハイドラバイト改	9420z
ハイドラバイト改	126	毒280	龙骨【中】(1) イーオスの毒牙(10) 毒袋(2) ハイドラバイト	デッドリィポイズン	9900z
デッドリィポイズン	168	毒360	イーオスの毒牙(5) 毒袋(3) モンスターの体液(2) ハイドラバイト改	END	37740z

スリープショテル "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
スリープショテル	140	睡180	水龙のヒレ(2) 砂龙のヒレ(2) 睡眠袋(1) ボーンククリ改	スリープショテル改	3390z
スリープショテル改	154	睡200	水龙のヒレ(3) 砂龙のヒレ(2) 睡眠袋(2) スリープショテル	ガノフィンショテル	3630z
ガノフィンショテル	168	睡230	水龙のヒレ(4) 砂龙のヒレ(2) 睡眠袋(3)/スリープショテル改	END	10740z

ボーンククリ系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ボーンククリ	98	–	龙骨【小】(2)	ボーンククリ改	540z
ボーンククリ改	126	–	龙骨【小】(1) ボーンククリ	ボーンピック スリープショテル系 クリムゾンクラブ系	900z
ボーンピック	154	–	龙骨【小】(3) カラ骨【小】(5) ボーンククリ改	ボーンピック改	1380z
ボーンピック改	168	–	龙骨【小】(6) カラ骨【小】(10) ボーンピック	ボーンネイル	1740z
ボーンネイル	182	–	龙骨【小】(9) カラ骨【小】(15) ボーンピック改	レッドサーベル系 コロナ ボーンシックル系	2460z

レッドサーベル系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
レッドサーベル	196	火240	火龙の甲壳(2) 火龙の骨髓(1) ボーンネイル	レッドサーベル改	3210z
レッドサーベル改	210	火270	火龙の甲壳(2) 火龙の骨髓(1) 火炎袋(2) レッドサーベル	フレイムマロウ	5190z
フレイムマロウ	224	火310	火龙の鳞(3) 火龙の骨髓(1) 火炎袋(3) レッドサーベル改	イフリートマロウ	12900z
イフリートマロウ	238	火380	火龙の鳞(6) 火龙の骨髓(3) 火炎袋(4)	END	41340z

コロナ "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
コロナ/防御+2	168	火440	火龙の骨髓(5) 火龙の甲壳(15) 火炎袋(10) ボーンネイル	END	48000z

クリムゾンクラブ系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
クリムゾンクラブ	168	火140	真红の角(1) 一角龙の甲壳(3) ボーンククリ改	モノブロスクラブ	2490z
モノブロスクラブ	196	火310	真红の角(1) 一角龙の甲壳(3) 火炎袋(1)	END	3210z

紫电系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
紫电	182	雷200	キリンの雷角(1) キリンのたてがみ(4) ゴム质の皮(2)	紫电改	2490z
紫电改	196	雷250	キリンのたてがみ(4) ドラグライト矿石(5) ゴム质の皮(4) 紫电	雷神	4350z
雷神/防御+3	210	雷300	キリンの雷角(2) キリンのたてがみ(4) キリンの皮(1) 紫电改	雷神剑キリン	4710z
雷神剑キリン/防御+4	224	雷340	キリンの雷角(4) キリンのたてがみ(4) キリンの皮(2) 雷神	雷神宝剑キリン 双雷剑キリン	11940z
雷神宝剑キリン/防御+6	238	雷390	キリンのたてがみ(18) キリンの雷尾(3) キリンの苍角(3) 雷神剑キリン	END	100000z



Gナイフオリジン系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ナイフオリジン	210	–	ドラグライト矿石(1) 龙骨【小】(1)	Gナイフオリジン改 オデッセイ系 ガノフィンスパイク系	2940z
ナイフオリジン改	126	–	マカライト矿石(2) 龙骨【中】(3) Gナイフオリジン	サンダ–ベイン系 アッパ–カリンガ	3420z
アッパ–カリンガ	238	–	マカライト矿石(3) 龙骨【中】(3) Gナイフオリジン改	アッパ–カリンガ改 リベットクラブ系	3900z
アッパ–カリンガ改	252	睡230	ドラグライト矿石(1) 龙骨【中】(5) アッパ–カリンガ	ダブルドラゴン系 ドラゴンバスタ–系	10740z

サンダーベイン系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
サンダ–ベイン	210	雷160	ユニオン矿石(1) ゴム质の皮(1) 电气袋(1) Gナイフオリジン改	サンダ–ベイン改	5190z
サンダ–ベイン改	238	雷180	ユニオン矿石(3) ゴム质の皮(4) 电气袋(2) サンダ–ベイン	ライトニングベイン アッパ–タバルジン	12900z
ライトニングベイン	280	雷220	ユニオン矿石(4) ゴム质の皮(6) 电气袋(3) サンダ–ベイン改	インドラ	42300z
インドラ/防御+2	308	雷240	雷光虫(20) 电气袋(10) ゴム质の皮(10) ライトニングベイン	雷神剑インドラ	100000z
雷神剑インドラ	322	雷220	のりこねバッタ(15) 电击袋(15) ゴム质の上皮(10) インドラ	END	150000z

ガノフィンスパイク系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ガノフィンスパイク	238	睡260	砂龙の桃ヒレ(4) 水龙の背ビレ(5) 昏睡袋(10) Gナイフオリジン	ハイガノススパイク	12900z
ハイガノススパイク	266	睡320	水龙の背ビレ(4) 翠水龙のヒレ(4) 昏睡袋(10) ガノフィンスパイク	END	48000z

オデッセイ系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
オデッセイ	252	水300	铠龙の翼(1) 岩龙の翼(1) 火龙の逆鳞(2) Gナイフオリジン	オデッセイブレイド	100000z
オデッセイブレイド	280	水380	铠龙の刚翼(1) 岩龙の泪(2) 苍火龙の红玉(1) オデッセイ	END	150000z

アッパータバルジン系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
アッパ–タバルジン	252	毒320	坚龙骨(4) ゴム质の上皮(2) 猛毒袋(2) サンダ–ベイン改	デッドリィタバルジン	25000z
デッドリィタバルジン	266	毒380	坚龙骨(6) ゴム质の上皮(8) 猛毒袋(10) アッパ–タバルジン	END	75000z





ドラゴンバスター系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ドラゴンバスタ–	252	龙200	黑龙の眼(1) 黑龙の角(1) 黑龙の胸郭(1) アッパ–カリンガ改	ドラゴンズブラッド	50000z
ドラゴンズブラッド/防御+1	266	龙240	黑龙の角(2) 黑龙の胸郭(1) ドラグライト矿石(5) ドラゴンバスタ–	黑龙剑	100000z
黑龙剑/防御+2	280	龙300	ゴ–ルドチケット(10) 黑龙の甲壳(2) 黑龙の胸郭(1) ドラゴンズブラッド	真・黑龙剑 黑灭龙剑	150000z
真・黑龙剑	336	龙400	ゴ–ルドチケット(10) 黑龙の甲壳(5) 黑龙の重胸郭(1) 黑龙剑	END	250000z
黑灭龙剑	308	龙480	ゴ–ルドチケット(10) 黑龙の红壳(4) 黑龙の红胸郭(1)	END	250000z

リベットクラブ系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
リベットクラブ/防御+3	196	–	角龙の背甲(1) ねじれた角(1) 角龙の甲壳(1) アッパ–カリンガ	リベットクラブ改	2940z
リベットクラブ改/防御+4	238	–	ねじれた角(1) 角龙の背甲(1) 龙の牙(20) リベットクラブ	クギバット ブロスブロス系	5820z
クギバット/防御+5	308	–	上质なねじれた角(1) 角龙の背甲(1) 龙の爪(10) リベットクラブ改	咒魂	11000z
咒魂/防御+8	350	–	黑巻き角(1) 黑角龙の背甲(3) 龙の爪(10)	END	60000z

バーンエッジ系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
バ–ンエッジ	210	火240	火龙の坚壳(2) 火龙の骨髓(5) 爆炎袋(1)	バ–ンエッジ改	5190z
バ–ンエッジ改	238	火270	火龙の坚壳(2) 火龙の延髓(5) 爆炎袋(2) バ–ンエッジ	ハイフリ–ト ゴ–ルドマロウ ゲキリュウノツガイ	12900z
ハイフリ–ト	266	火380	火龙の上鳞(6) 火龙の延髓(10) 爆炎袋(4) バ–ンエッジ改	END	100000z
ゴ–ルドマロウ	252	火480	金火龙の鳞(6) 金火龙の逆鳞(1) 爆炎袋(4) バ–ンエッジ改	END	100000z

凄くさびた小剑系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
凄くさびた小剑	42	–	さびた块(1)	さびた小剑	1000z
さびた小剑	56	–	大地の结晶(20) 凄くさびた小剑	历战の剑	5000z
历战の剑	350	–	大地の结晶(40) さびた小剑	封龙剑【绝一门】	30000z
封龙剑【绝一门】	84	龙630	大地の结晶(60) 历战の剑	历战の剑	60000z

クロオビソード "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
クロオビソ–ド	224	麻280	片手剑チケット(10) 砂龙のコイン(6) 岩龙のコイン(9) 雌火龙のコイン(10)	END	12420z

タツジンソード "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
タツジンソ–ド	252	麻340	坚龙骨(10) 砂龙のコイン(6) 岩龙のコイン(9) 片手剑のチケット(10)	END	17500z

POINT 武器列表：大剑、太刀

ねこ? ぱんち系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ねこ・ぱんち	112	麻180	肉球のハンコ(50) タルの盖(1)	にゃんにゃんぼう	9960z
にゃんにゃんぼう	98	麻300	ゴールドチケット(5) マタタビ(3)	メラル－ツ－ル	36540z
メラル－ツ－ル	83	麻360	プラチナチケット(5) マタタビ(3) 肉球のハンコ(8)	END	48000z

ヒーローブレイド系 "オフのみ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ヒ－ロ－ブレイド/防御+3	252	–	オフライン☆5 紧急クエスト 激斗!雄火龙リオレウス クリア后の自宅里	マスタ－ブレイド	0z
マスタ－ブレイド/防御+3	280	–	一流のハンタ－の证(1) 勇气の证(1) モノブロスハ－ト(1) ヒ－ロ－ブレイド	風丹哨	48000z

ニンジヤソード系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ニンジヤソ－ド	266	–	黑龙の胸郭(1) ギルドチケット(1) たまご券(5)	ニンジヤソ－ドG	48000z
ニンジヤソ－ドG	336	–	黑龙の重胸郭(1) ギルドチケット(1) たまご券(5)	END	70000z

包丁系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
包丁	112	–	オバサンの注文书(1) たまご券(1)	铁人包丁	660z
铁人包丁	168	–	大地の结晶(10) 焼き肉券(5) 包丁	END	1740z

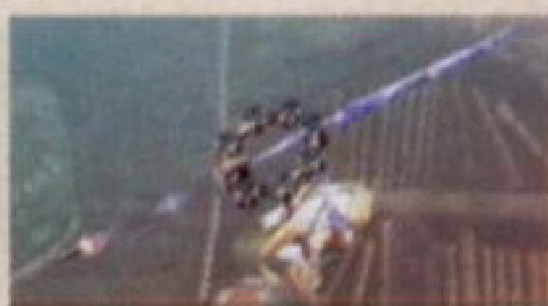
ドスバイトダガー "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ドスバイトダガ－	294	–	ランポスの上皮(15) ランポスの上鳞(15) ギルドチケット(2) ドスランポスの爪(4)	END	70000z

直接生产系

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ボ－ンピック	154	–	龙骨【中】(3) 龙骨【小】(10)	ボ－ンピック改	1380z
コロナ	168	火440	シルバ－チケット(10) キリンの皮(1) ドスゲネポスの皮(1) ドスイ－オスの皮(1)	END	48000z
ハンタ－カリンガ	139	–	マカライト矿石(1) 铁矿石(10) 大地の结晶(3)	ハンタ－カリンガ改	1140z
サンダ－ベイン	210	雷160	ユニオン矿石(2) ドラグライト矿石(5) ゴム质の皮(2) 电气袋(1)	サンダ－ベイン改	5190z
リベットクラブ/防御+3	196	–	角龙の背甲(2) ねじれた角(1) 角龙の甲壳(1) 龙の牙(10)	リベットクラブ改	2940z
ドラゴンバスタ－	252	龙200	黑龙の眼(1) 黑龙の角(1) 黑龙の胸郭(1)	ドラゴンズブラッド	50000z
オデッセイ	252	水300	ゴ－ルドチケット(10) 铠龙の翼(1) 岩龙の翼(1) 火龙の翼(1) 昏睡袋(10) Gナイフオリジン	オデッセイブレイド	100000z
ハイガノススパイク	266	睡320	水龙の背ビレ(4) 翠水龙のヒレ(4) 昏睡袋(10) ガノフィンスパイク	END	48000z





アイアンソード系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
アイアンソ－ド	288	–	铁矿石(3)	アイアンソ－ド改	1050z
アイアンソ－ド改	336	–	铁矿石(2) アイアンソ－ド	バスタ－ソ－ド系 铁刀系	1350z

バスターソード系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
バスタ－ソ－ド	384	–	铁矿石(6) 大地の结晶(2) アイアンソ－ド改	バスタ－ブレイド	1650z
バスタ－ブレイド	480	–	铁矿石(25) 大地の结晶(10) バスタ－ソ－ド	ディフエンダ－系 ブレイズブレイド系	2850z

铁刀系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
铁刀	480	–	铁矿石(10) 大地の结晶(10) アイアンソ－ド改	铁刀【禊】	2850z
铁刀【禊】	528	–	マカライト矿石(7) 大地の结晶(15) 铁刀	铁刀【神乐】	3450z
铁刀【神乐】	624	–	マカライト矿石(14) 大地の结晶(20) 铁刀【禊】	斩破刀	4350z
斩破刀	720	雷460	マカライト矿石(35) 大地の结晶(50) 电气袋(5)	鬼斩破	48000z
鬼斩破	912	雷560	カブレライト矿石(20) 大地の结晶(50) 电击袋(10) 斩破刀	END	250000z

ディフエンダー系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ディフエンダ－	528	防3	铁矿石(10) 圆盘石(5) バスタ－ブレイド	ディフエンダ－改	4650z
センチネル	672	防10	铁矿石(20) 圆盘石(15) マカライト矿石(10)	バルバロイブレイド	10950z

ブレイズブレイド系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ブレイズブレイド	528	–	铁矿石(10) マカライト矿石(5) 大地の结晶(10) バスタ－ブレイド	ブレイズブレイド改	3450z
ブレイズブレイド改	578	–	铁矿石(10) マカライト矿石(10) 大地の结晶(10) ブレイズブレイド	タクティクス アッパ－ブレイズ	4350z
タクティクス	816	防3	火龙の翼爪(20) 雌火龙の翼爪(20) 鬼人药グレ－ト(5) ブレイズブレイド改	ブレイズブレイド改 END	48000z
アッパ－ブレイズ	624	防1	マカライト矿石(7) 火龙の翼爪(4) 雌火龙の翼爪(2) ブレイズブレイド改	アッパ－ブレイズ改	5250z
アッパ－ブレイズ改	720	防2	マカライト矿石(14) 火龙の翼爪(2) 雌火龙の翼爪(4) アッパ－ブレイズ	END	7950z

骨刀系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
骨刀【狼牙】	624	–	ドラグライト矿石(5) マカライト矿石(15) 龙の牙(7)	骨刀【鮫牙】 黑刀系	5250z
骨刀【鮫牙】	720	–	ドラグライト矿石(7) 鱼龙の牙(5) 骨刀【狼牙】	骨刀【龙牙】 龙刀系	6150z
骨刀【龙牙】	816	–	ドラグライト矿石(9) 角龙の牙(3) 骨刀【鮫牙】	天上天下无双刀 END	7350z
天上天下无双刀	960	–	マカライト矿石(30) 角龙の牙(20) 鱼龙の牙(20) 骨刀【龙牙】	END	100000z

黒刀系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
黒刀【零ノ型】	720	防1	カンタロスの刃羽(2) カンタロスの甲壳(5) 鬼人药(1) 骨刀【狼牙】	黒刀【贰ノ型】	4350z
黒刀【贰ノ型】	864	防3	カンタロスの刃羽(5) カンタロスの甲壳(10) 鬼人药グレート(1) 黒刀【零ノ型】	黒刀【叁ノ型】	6750z
黒刀【叁ノ型】	920	防7	カンタロスの刃羽(5) カンタロスの甲壳(10) 鬼人药グレート(1) 黒刀【贰ノ型】	END	12300z

ハルバード系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ハルバード	864	–	ドラグライト矿石(1) 铁矿石(30) 龙骨【中】(1)	ハルバード改	3450z
ハルバード改	816	–	ドラグライト矿石(1) 铁矿石(10) 大地の结晶(5) ハルバード	ジャッジメント	4350z
ジャッジメント	768	–	ドラグライト矿石(5) マカライト矿石(5) 大地の结晶(5) ハルバード改	エクスキューション	5250z
エクスキューション	816	–	龙骨【大】(10) ユニオン矿石(1) 鬼人药グレート(1) ジャッジメント	エクスキューション改	9750z
エクスキューション改	864	–	龙骨【大】(15) ユニオン矿石(1) 鬼人药グレート(2) エクスキューション	ダークサイス 执行人の大斧	11550z
ダークサイス	912	–	一角龙の背甲(5) 一角龙の甲壳(5) ユニオン矿石(2) エクスキューション改	ダークトーメント 镰威太刀	13350z
ダークトーメント	960	–	达人のドクロ(1) なぞの头骨(5) ユニオン矿石(3)	END	15150z
执行人の大斧	1056	–	白一角龙の背甲(5) 白一角龙の甲壳(5) のりこねバッタ(10) エクスキューション改	END	48000z
镰威太刀	1104	毒320	达人のドクロ(3) なぞの头骨(10) のりこねバッタ(3) ダークサイス	END	150000z

ボーンブレイド系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ボーンブレイド	336	–	龙骨【小】(3)	ボーンブレイド改	1350z
ボーンブレイド改	336	–	龙骨【小】(3) ーンブレイド	アギト系 蛇剑系	2250z

蛇剑系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
蛇剑【苍蛇】	480	–	ドスランポスの爪(2) 龙骨【小】(5) ランポスの鳞(5) ボーンブレイド改	蛇剑【蛇蝎】	2250z
蛇剑【大蛇】	528	–	ドスランポスの爪(3) 龙骨【小】(10) ランポスの鳞(5) 蛇剑【苍蛇】	蛇剑【白蛇】	2850z
蛇剑【白蛇】	624	–	ドスランポスの爪(4) 龙骨【中】(2) ライトクリスタル 蛇剑【蛇蝎】	END	4350z

アギト系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
アギト	480	–	鱼龙の颚(1) ランポスの牙(5) ボーンブレイド改	アギト改	2850z
アギト改	528	–	龙骨【中】(5) ランポスの牙(5) アギト	リュウノアギト	3450z
リュウノアギト	576	–	龙骨【中】(7) 鱼龙の牙(3) アギト改	ゴーレムブレイド系 レッドウィング系	4350z

ゴーレムブレイド系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ゴーレムブレイド	624	–	龙骨【大】(2) 龙の牙(5) リュウノアギト	ゴーレムブレイド改	5250z
ゴーレムブレイド改	672	–	龙骨【大】(2) 角龙の牙(1) モンスターの体液(1) ゴーレムブレイド	ヴァルキリーブレイド ジークムント オベリオン	6150z
ヴァルキリーブレイド	720	–	角龙の颚(1) モンスターの体液(2) 雌火龙の鳞(2) ゴーレムブレイド改	ジークリンデ ティタルニア	7350z
ジークリンデ	816	防2	雌火龙の甲壳(3) 雌火龙の鳞(6) 鬼人药グレート(1) ヴァルキリーブレイド	END	9750z
ティタルニア	768	龙220	白银の角(2) 樱火龙の甲壳(10) モンスターの浓汁(5) ヴァルキリーブレイド	END	31250z
ジークムント	864	防1	真红の角(2) 火龙の甲壳(10) モンスターの体液(5) ゴーレムブレイド改	END	48000z
オベリオン	816	龙180	苍火龙の甲壳(5) 苍火龙の鳞(8) モンスターの浓汁(3) ゴーレムブレイド改	END	31250z

レッドウィング系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
レッドウィング	624	火330	火龙の鳞(5) 火炎袋(1) 火龙の翼爪(4)	炎剑リオレウス	1350z
炎剑リオレウス	672	480	火龙の翼(1) 火炎袋(1) 火龙の翼爪(4) レッドウィング	END	2250z

ドラゴンキラー系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ドラゴンキラー	576	龙330	老山龙の逆鳞(1) 老山龙の鳞(10) 火龙の鳞(10) 雌火龙の鳞(10)	ドラゴンマサクウル	50000z
ドラゴンマサクウル	624	龙460	火龙の逆鳞(5) 雌火龙の逆鳞(5) ドラゴンキラー	封龙剑【灭一门】	100000z
封龙剑【灭一门】	672	龙520	シルバーチケット(5) 龙の爪(99) 龙の牙(99) ドラゴンマサクウル	ドラゴンマサクウル 封龙剑【超灭一门】	150000z
封龙剑【超灭一门】	768	龙840	プラチナチケット(5) 龙の牙(99) 老山龙の苍角(2) 封龙剑【灭一门】	END	48000z

フィンブレイド系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
フィンブレイド	480	水280	ユニオン矿石(1) 水龙のヒレ(3) モンスターの体液(1) 龙骨【大】(2)	フィンブレイド改	5100z
フィンブレイド改	624	水340	龙骨【中】(2) 水龙のヒレ(3) 鬼人药(1) フィンブレイド	水剑ガノトトス	14250z
水剑ガノトトス	768	水460	龙骨【中】(2) 水龙のヒレ(3) 鬼人药グレート(1) フィンブレイド改	苍剑ガノトトス	44550z
苍剑ガノトトス	864	水620	坚龙骨(2) 水龙の背ビレ(5) 翠水龙のヒレ(3) 水剑ガノトトス	END	150000z







龙刀系“オフ生产…？”

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
龙刀【焰】	768	龙260	老山龙の角(1) 红莲石(8) 勇气の证(2)	龙刀【红莲】	20550z
龙刀【红莲】	960	龙380	老山龙の角(3) 红莲石(20) 勇气の证(5) 龙刀【焰】	龙刀【火焰】 龙刀【胧火】	87750z
龙刀【火焰】	1008	龙480	老山龙の红玉(2) 勇气の证(5) 狱炎石(20) 龙刀【红莲】	END	250000z
龙刀【胧火】	864	龙680	老山龙の苍角(5) 勇气の证(5) のりこねバッタ(20) 龙刀【红莲】	END	250000z
カイザ－ベ－ス	912	龙120	苍火龙の坚壳(2) 苍火龙の上鳞(5) モンスタ－の浓汁(3) ボ－ンソ－ドG	ベイルカイザ－	75000z
ベイルカイザ－	1056	龙230	苍火龙の坚壳(3) 苍火龙の上鳞(3) 苍火龙の逆鳞(2) カイザ－ベ－ス	END	150000z
煌剑リオレウス	816	火640	苍火龙の红玉(1) 爆炎袋(5) 苍火龙の上鳞(4) ボ－ンソ－ド改	END	250000z
焰剑リオレウス	912	火560	火龙の逆鳞(5) 爆炎袋(10) 火龙の翼爪(20) ボ－ンソ－ド改	END	250000z
真龙の颚	1008	–	坚龙骨(5) 樱火龙の翼爪(24) モンスタ－の浓汁(5) ボ－ンソ－ド改	END	15750z
ブラッシュデイム	1008	龙380	樱火龙の坚壳(3) 樱火龙の逆鳞(1) 坚龙骨(3) ボ－ンソ－ド改	END	150000z
クロ－ムレイザ－	912	毒320	ドラグライト矿石(5) 老山龙の逆鳞(1) 火龙の逆鳞(1) アイアンソ－ド	クロ－ムデスレイザ－	100000z
クロ－ムデスレイザ－	1008	毒620	老山龙の苍角(1) 火龙の逆鳞(4) 雌火龙の逆鳞(4) クロ－ムレイザ－	END	250000z

骨系“オフ生产可能”

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
骨	384	–	棒状の骨(1)	大骨	600z
大骨	576	–	大地の结晶(1) 骨	END	750z

凄くさびた大剑系“オフ生产可能”

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
凄くさびた大剑	240	–	さびた块	さびた大剑	1000z
さびた大剑	288	–	大地の结晶(20) 凄くさびた大剑	历战の大剑	5000z
历战の大剑	864	–	大地の结晶(40) さびた大剑	エンシエントプレ－ト	30000z
エンシエントプレ－ト	912	–	大地の结晶(60) 历战の大剑	END	60000z

凄く风化した大剑系“オフ生产不可”

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
凄く风化した大剑	720	–	太古の块	风化した大剑	1000z
风化した大剑	816	–	大地の结晶(20) 凄く风化した大剑	いにしえの大剑	5000z
いにしえの大剑	912	–	大地の结晶(40) 风化した大剑	エピタフプレ－ト	30000z
エピタフプレ－ト	1056	–	大地の结晶(60) いにしえの大剑	END	60000z

直接生产系

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
アギト	480	–	鱼龙の颚(1) 鱼龙の牙(4) 龙骨【大】(1) マカライト矿石(1)	アギト改	2850z
タクティクス	816	防3	シルバ－チケット(10) 老山龙の大爪(1) 火龙の翼爪(1) 雌火龙の翼爪(1)	ブレイズブレイド改	48000z
斩破刀	720	雷460	シルバ－チケット(10) 老山龙の鳞(1) ランゴスタの刃羽(1) カンタロスの刃羽(1)	END	48000z
龙刀【焰】	768	龙260	老山龙の角(1) 红莲石(12) 勇气の证(5)	龙刀【红莲】	20550z
クロ－ムレイザ－	912	毒320	ゴ－ルドチケット(10) 老山龙の逆鳞(1) 火龙の逆鳞(1) 雌火龙の逆鳞(1)	クロ－ムデスレイザ－	60000z
クロオビブレイド	816	防5	大剑チケット(10) 毒怪鸟のコイン(6) 岩龙のコイン(9) 水龙のコイン(11)	END	14550z
タツジンブレイド	960	防8	银火龙の翼爪(12) 毒怪鸟のコイン(6) 岩龙のコイン(9) 大剑チケット(10)	END	20550z
レイトウマグロ	480	水330	カジキマグロ(1) ク－ラ－ドリンク(1)	END	48000z

POINT 武器列表：枪

アイアンランス系“オフ生产可能”

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
アイアンランス	138	–	铁矿石(3)	アイアンランス改	840z
アイアンランス改	161	–	铁矿石(2) アイアンランス	ナイトランス系 ボ－ンジャベリン系	1080z

ナイトランス系“オフ生产可能”

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ナイトランス	184	–	铁矿石(5) 大地の结晶(2) ランポスの皮(3) アイアンランス改	ナイトランス改	1320z
ナイトランス改	207	–	铁矿石(10) 大地の结晶(3) ランポスの鳞(3) ナイトランス	ナイトスクイ－ド	1800z
ナイトスクイ－ド	230	–	铁矿石(20) 大地の结晶(15) ナイトランス改	パラディンランス	2280z
パラディンランス	276	–	铁矿石(15) マカライト矿石(4) 大地の结晶(5) ナイトスクイ－ド	パラディンランス改	3480z
パラディンランス改	322	–	铁矿石(15) マカライト矿石(8) 大地の结晶(5) パラディンランス	ランパ－ト	4920z
ランパ－ト/防御+2	368	–	铁矿石(20) マカライト矿石(10) 勇气の证(1) パラディンランス改	バベル	7440z
バベル/防御+4	414	–	铁矿石(40) マカライト矿石(20) ゲネポスの鳞(20)	END	10440z

ボ－ンジャベリン系“オフ生产可能”

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ボ－ンジャベリン	184	–	铁矿石(4) 龙骨【小】(4) アイアンランス改	ボ－ンジャベリン改	1320z
ボ－ンジャベリン改	230	–	铁矿石(8) 龙骨【小】(8) ボ－ンジャベリン	スパイクスピア	2280z
スパイクスピア	276	–	マカライト矿石(3) 龙骨【中】(1) ボ－ンジャベリン改	END	3480z

ボーンランス系"オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ボーンランス	161	–	龙骨【小】(2) 铁矿石(1)	ボーンランス改	1080z
ボーンランス改	184	–	龙骨【小】(1) 铁矿石(1) ボーンランス	ロングホーン系 レッドテイル系	1320z

ロングホーン系

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ロングホーン	207	–	龙骨【中】(2) ボーンランス改	ロングホーン改	1800z
ロングホーン改	230	–	龙骨【中】(4) ロングホーン	ロングタスク	2280z
ロングタスク	253	–	龙骨【中】(6) ロングホーン改	バーバリアンタスク クリムゾンホーン系	3480z
バーバリアンタスク	299	–	龙骨【大】(2) マカライト矿石(5) ロングタスク	バーバリアンタスク改	4200z
バーバリアンタスク改	345	–	龙骨【大】(2) モンスターの体液(2) バーバリアンタスク	バルバロイタスク	5880z
バルバロイタスク	391	–	龙骨【大】(7) イーオスの皮(15) モンスターの体液(6) バーバリアンタスク改	オーガランス	7800z
オーガランス	460	–	龙骨【大】(10) イーオスの皮(20) 鬼人药グレート(2) バルバロイタスク	END	12600z

工房试作品ガンランス系"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
工房试作品ガンランス	345	火310	红莲石(2) ドラグライト矿石(10) 爆药(12) 钢壳铁骑枪	ガトリングランス	16080z
ガトリングランス	368	火410	ドラグライト矿石(15) 火龙の骨髓(2) 红莲石(4) 工房试作品ガンランス	正式采用机械枪	44040z
正式采用机械枪	391	火380	マカライト矿石(25) ドラグライト矿石(30) カブレライト矿石(20) ガトリングランス	END	48000z

クリムゾンホーン系"オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
クリムゾンホーン	345	火210	真红の角(1) 一角龙の甲壳(1) マカライト矿石(5) ロングタスク	クリムゾンブロス グラシアルブロス	8130z
クリムゾンブロス	368	火310	真红の角(1) 一角龙の背甲(2) 火炎袋(3) クリムゾンホーン	END	15840z
グラシアルブロス	414	水220	白银の角(1) 白一角龙の背甲(5) モンスターの浓汁(4) クリムゾンホーン	END	31250z

铁骑枪系"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
铁骑枪	276	–	ドラグライト矿石(5) マカライト矿石(15) 铁矿石(30) 大地の结晶(20)	钢壳铁骑枪	3480z
钢壳铁骑枪/防御+1	322	–	铁矿石(20) マカライト矿石(15) ドラグライト矿石(10) 铁骑枪	钢壳龙骑枪 工房试作品ガンランス系	11280z
钢壳龙骑枪/防御+2	391	–	铁矿石(25) マカライト矿石(20) ドラグライト矿石(15) 钢壳铁骑枪	龙骑枪ゲイボルグ	7440z
龙骑枪ゲイボルグ	483	–	ドラグライト矿石(10) ユニオン矿石(8) 红莲石(5) 钢壳龙骑枪	龙骑枪ゲイボルガ	100000z
龙骑枪ゲイボルガ	552	–	カブレライト矿石(10) 王族カナブン(10) 狱炎石(5) 龙骑枪ゲイボルグ	END	150000z

レッドテイル系"オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
レッドテイル	207	火200	火龙の尻尾(1) 火龙の甲壳(2) 火炎袋(1) ボーンランス改	レッドテイル改	4050z
レッドテイル改	230	火230	火龙の甲壳(4) 火炎袋(2) 鬼人药(1) レッドテイル	ヘルファイア	11280z
ヘルファイア	276	火340	火龙の甲壳(6) 火龙の骨髓(1) 鬼人药グレート(1) レッドテイル改	プロミネンスピラー	12480z
プロミネンスピラー	322	火340	火龙の尻尾(10) 火龙の骨髓(5) 火炎袋(9) ヘルファイア	END	48000z

アクアンスピア系"オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
アクアンスピア	230	水120	水龙のヒレ(2) 砂龙のヒレ(4) マカライト矿石(5)	アクアンスピア改	3030z
アクアンスピア改	253	水230	水龙のヒレ(4) 砂龙のヒレ(2) 鬼人药(1) アクアンスピア	END	5010z

シープソングスピア系"オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
シープソングスピア	161	睡160	水龙のヒレ(3) 砂龙の鳞(4) 睡眠袋(1) 鬼人药(2)	レクイエムスピア	3330z
レクイエムスピア	184	睡200	水龙のヒレ(6) 睡眠袋(2) 鬼人药グレート(3) シープソングスピア	ナイトメア	10320z
ナイトメア/防御+3	207	睡260	水龙のヒレ(10) 水龙の鳞(15) 睡眠袋(5) レクイエムスピア	END	48000z

ダークランス系"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ダークランス	368	麻100	カンタロスの头(2) カンタロスの刃羽(1) 麻痹袋(3) Gランスオリジン	ダークランス改	7590z
ダークランス改	391	麻130	カンタロスの头(4) モンスターの体液(5) 麻痹袋(4) ダークランス	ダークスクィード	8550z
ダークスクィード	414	麻160	カンタロスの头(5) ユニオン矿石(2) 麻痹袋(5) ダークランス改	スタンガンランス ダーク	11490z
スタンガンランス	345	麻240	ドラグライト矿石(10) 雷光虫(3) ゴム质の皮(5) ダークスクィード	トライデント	13200z
トライデント	299	麻300	ドラグライト矿石(15) 电气袋(10) ゴム质の皮(5) スタンガンランス	END	14880z
ダーク	437	麻160	カンタロスの斩羽(5) 王族カナブン(4) 协力麻痹袋(5) ダークスクィード	END	48000z

ブロスホーン系"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ブロスホーン/防御+1	414	–	角龙の背甲(1) 上质なねじれた角(1) ドラグライト矿石(2) ロングホーンG	ブロスホーン改	4800z
ブロスホーン改/防御+2	437	–	角龙の背甲(1) 鬼人药グレート(1) ブロスホーン	角枪ディアブロス ブレイズテイル系 ブルーテイル系	11280z
角枪ディアブロス/防御+3	529	–	角龙の背甲(1) いにしえの秘药 ブロスホーン改	ホワイトディザスター ブラックテンペスト	21480z

ホワイトディザスタ－	529	水220	坚牢なねじれた角(1) 白一角龙の背甲(8) 翠水龙の鳞(10) 角枪ディアブロス	END	140000z
ブラックテンペスト	575	－	黒角龙の背甲(3) いにしえの秘药(1) 黒巻き角(1) 角枪ディアブロス	END	100000z

ブレイズテイル系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ブレイズテイル	460	火350	火龙の尻尾(10) 火龙の延髓(3) 爆炎袋(9) ブロスホ－ン改	レッドプロミネンス	48600z
レッドプロミネンス	483	火390	火龙の坚壳(6) 火龙の延髓(5) 火龙の红玉(1) ブレイズテイル	END	100000z

ブル－テイル系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ブル－テイル	460	火380	苍火龙の尻尾(10) 火龙の延髓(3) 爆炎袋(3) ブロスホ－ン改	ブル－プロミネンス	48600z
ブル－プロミネンス	437	火460	苍火龙の坚壳(6) 火龙の延髓(5) 苍火龙の红玉(1) ブル－テイル	END	150000z

ヴェノムランス系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ヴェノムランス	437	毒120	岩龙の翼(1) マカライト矿石(12) 铁矿石(5) ロングホ－ン改	ヴェノムランス改	5730z
ヴェノムランス改	460	毒140	岩龙の甲壳(4) マカライト矿石(10) 毒袋(5) ヴェノムランス	ヴェノムスクイ－ド	7170z
ヴェノムスクイ－ド/防御+4	483	毒220	铠龙の翼(1) 铠龙の头(1) ドラグライト矿石(5) ヴェノムランス改	豪枪グラビモス	45240z
豪枪グラビモス	506	毒270	铠龙の坚壳(4) 毒袋(12) 鬼人药グレ－ト(2) ヴェノムスクイ－ド	激枪グラビモス 黒枪グラビモス	58200z
激枪グラビモス/防御+6	529	毒300	铠龙の刚翼(1) 猛毒袋(12) 王族カナブン(6) 豪枪グラビモス	END	130000z
黒枪グラビモス/防御+8	506	火260	黒铠龙の翼(1) 爆炎袋(12) 狱炎石(5) 豪枪グラビモス	END	150000z

バキュームスティック "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
バキュ－ムスティック	138	水270	アルビノの唇(1) ゴ－ルドチケット(3)	END	48000z

凄くさびた枪系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
凄くさびた枪	69	－	さびた块	さびた枪	1000z
さびた枪	115	－	大地の结晶(20) 凄くさびた枪	历战の重枪	5000z
历战の重枪/防御+4	414	－	大地の结晶(40) さびた枪	アンドレイヤ－	30000z
アンドレイヤ－/防御+5	529	－	大地の结晶(60) 历战の重枪	END	60000z

凄く风化した枪系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
凄く风化した枪	345	－	太古の块	风化した枪	1000z
风化した枪	391	－	大地の结晶(20) 凄く风化した枪	いにしえの重枪	25000z
いにしえの重枪/防御+4	437	－	大地の结晶(40) 风化した枪	マテンロウ	40000z
マテンロウ/防御+5	506	－	大地の结晶(60) いにしえの重枪	END	75000z

ヴァルハラ "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ヴァルハラ	414	－	ノヴァクリスタル(1) ドラグライト矿石(10) ライトクリスタル(5)	END	48000z

ネイティブスピア "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ネイティブスピア	184	毒330	达人のドクロ(1) ゴ－ルドチケット(3) いにしえの秘药(1)	END	48000z

クロオビランス "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
クロオビランス	414	毒220	ランスチケット(10) 火龙のコイン(8) 雌火龙のコイン(10) 真红のコイン(12)	END	10440z

タツジンランス "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
タツジンランス	460	毒360	银火龙の尻尾(4) 火龙のコイン(8) 雌火龙のコイン(10) ランスチケット(10)	END	15000z

ドラゴンランス系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ドラゴンランス	437	龙290	黒龙の角(1) 黒龙の胸郭(1) ドラグライト矿石(3) ロングホ－ンG改	ロ－ドオブドラグ－ン	50000z
ロ－ドオブドラグ－ン	460	龙320	黒龙の角(2) 黒龙の胸郭(1) ドラグライト矿石(10) ドラゴンランス	黒龙枪	100000z
黒龙枪/防御+1	483	龙300	ゴ－ルドチケット(5) ドラグライト矿石(5) 黒龙の眼(1) ロ－ドオブドラグ－ン	真・黒龙枪 黒灭龙枪	150000z
真・黒龙枪/防御+10	529	龙380	プラチナチケット(8) 黒龙の锐角(2) 黒龙の邪眼(1) 黒龙枪	END	225000z
黒灭龙枪	575	龙430	プラチナチケット(8) 黒龙の红角(2) 黒龙の魔眼(2) 黒龙枪	END	250000z

直接生产系

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ナイトランス	184	－	マカライト矿石(2) 铁矿石(20) 大地の结晶(8) ランポスの鳞(5)	ナイトランス改	1320z
龙骑枪ゲイボルグ/防御+4	483	－	シルバ－チケット(15) 老山龙の角(1) 上质なねじれた角(1) キリンの雷角(1)	龙骑枪ゲイボルガ	100000z
工房试作品ガンランス/防御+3	345	火310	红莲石(4) ドラグライト矿石(2) 火龙の骨髓(2) 爆药(20)	ガトリングランス	16080z
ナイトメア	207	睡260	シルバ－チケット(10) エビの大壳(1) エビの小壳(1)	END	48000z
ロングホ－ン	207	－	龙骨【大】(1) 龙骨【小】(10) マカライト矿石(2)	ロングホ－ン改	1800z
ブロスホ－ン/防御+1	414	－	角龙の背甲(1) 上质なねじれた角(1) 角龙の甲壳(3) ドラグライト矿石(5)	ブロスホ－ン改	4800z
ダ－クランス	368	麻100	カンタロスの头(3) カンタロスの刃羽(3) カンタロスの甲壳(5) 麻痹袋(3)	ダ－クランス改	7590z
ヴェノムランス	437	毒120	岩龙の翼(1) マカライト矿石(20) 铁矿石(10)	ヴェノムランス改	5730z
ドラゴンランス	437	龙290	黒龙の角(2) 黒龙の胸壳(2) ドラグライト矿石(5)	ロ－ドオブドラグ－ン	50000z

POINT 武器列表：双剑

ツインダガー系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ツインダガ－	98	–	マカライト矿石(1) 铁矿石(5) 大地の结晶(5) アサシンカリンガ	ツインダガ－改	810z
ツインダガ－改	112	–	マカライト矿石(2) 铁矿石(8) 大地の结晶(8) ツインダガ－	ハリケ－ン	990z
ハリケ－ン	140	–	マカライト矿石(5) 圆盘石(10) 大地の结晶(15) ツインダガ－改	ハリケ－ン改	1710z
ハリケ－ン改	182	–	マカライト矿石(8) 圆盘石(15) 大地の结晶(10) ハリケ－ン	サイクロン	3150z
サイクロン	238	–	マカライト矿石(10) 圆盘石(20) 大地の结晶(5) ハリケ－ン改	END	5850z

ボーンシックル系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ボ－ンシックル	154	–	龙骨【中】(2) カラ骨【小】(15) ドスランポスの爪(2) ボ－ンネイル	ボ－ンシックル改	2070z
ボ－ンシックル改	168	–	龙骨【中】(4) ドスランポスの爪(5) 鬼人药(1) ボ－ンシックル	ガノカットラス グラディウス	2610z
ガノカットラス	182	水130	水龙のヒレ(2) 砂龙のヒレ(2) 鬼人药(5) ボ－ンシックル改	ガノカットラス改	5400z
ガノカットラス改	210	水210	水龙の鳞(10) 砂龙の鳞(10) 鬼人药グレ－ト(5) ガノカットラス	END	5850z
グラディウス	196	火180	火龙の鳞(5) 雌火龙の鳞(5) 火炎袋(5) ボ－ンシックル改	グラディウス改	5940z
グラディウス改	224	火210	火龙の甲壳(5) 雌火龙の甲壳(5) 火龙の骨髓(1) グラディウス	双剑リュウノツガイ	7380z
双剑リュウノツガイ	252	火250	火龙の翼(1) 雌火龙の棘(9) 火龙の骨髓(2) グラディウス改	END	15930z

ダブルドラゴン系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ダブルドラゴン	266	龙220	老山龙の逆鳞(1) 老山龙の大爪(1) 黑龙の角(1) アッパ－カリンガ改	双龙剑【极】	48000z
双龙剑【极】	294	龙280	ゴ－ルドチケット(4) 老山龙の角(4) 黑龙の角(4) ダブルドラゴン	双龙剑【天地】	150000z
双龙剑【天地】	322	龙360	プラチナチケット(5) 老山龙の苍角(2) 黑龙の锐角(2) 双龙剑【极】	END	5400z

デュアルトマホーク系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
デュアルトマホ－ク	252	–	ドラグライト矿石(5) マカライト矿石(25) 圆盘石(10)	デュアルトマホ－ク改 ギルドレイピア インセクトオ－ダ－	6930z
デュアルトマホ－ク改	350	–	ユニオン矿石(10) マカライト矿石(20) 圆盘石(20) デュアルトマホ－ク	END	26010z
ギルドレイピア	210	水140	ギルドチケット(1) ライトクリスタル(5) ドラグライト矿石(10) デュアルトマホ－ク	ギルドレイピア改	6660z
ギルドレイピア改	224	水190	宝石券(5) ライトクリスタル(5) 大地の结晶(30) ギルドレイピア	ギルドナイトサ－ベル	14130z
ギルドナイトサ－ベル	238	水230	宝石券(7) ノヴァクリスタル(5) ユニオン矿石(20) ギルドレイピア改	ギルドナイトセイバ－	14850z
ギルドナイトセイバ－	266	水230	宝石券(7) ノヴァクリスタル(5) のりこねバッタ(20) ギルドナイトサ－ベル	END	150000z
インセクトオ－ダ－	252	–	カンタロスの刃羽(5) ランゴスタの刃羽(20) ユニオン矿石(10) デュアルトマホ－ク	インセクトオ－ダ－改	6930z
インセクトオ－ダ－改	322	–	カンタロスの刃羽(5) ランゴスタの刃羽(30) モンスタ－の体液(10) インセクトオ－ダ－	インセクトスライサ－	15210z
インセクトスライサ－	350	–	カンタロスの阵羽(5) ランゴスタの阵羽(10) モンスタ－の浓汁(15) インセクトオ－ダ－改	END	75000z

ゲキリュウノツガイ "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ゲキリュウノツガイ	336	火390	银火龙の翼(1) 金火龙の棘(4) 金火龙の红玉(1) バ－ンエッジ改	END	150000z

ブロスブロス系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ブロスブロス	252	防4	ねじれた角(2) 角龙の背甲(5) 一角龙の背甲(5) リペットクラブ改	ブロスブロス改	11730z
ブロスブロス改	336	防5	上质なねじれた角(1) 角龙の甲壳(5) 一角龙の甲壳(5) ブロスブロス	END	17730z

工房试作品【锯斩り】系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
工房试作品【锯斩り】			ゴ－ルドチケット(3) ドラグライト矿石(25) キリンの雷角(2) ゴム质の皮(10)	ギロチン	7380z
ギロチン	266	雷180	キリンの雷角(18) 电气袋(10) ユニオン矿石(20) 工房试作品【锯斩り】	正式采用机械锯	17010z
正式采用机械锯	294	雷230	キリンの苍角(8) 电击袋(10) のりこねバッタ(10) ギロチン	END	150000z

凄く风化した双剑系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
凄く风化した双剑	126	–	太古の块	风化した双剑	1000z
风化した双剑	140	–	大地の结晶(20) 凄く风化した双剑	いにしえの双剑	10000z
いにしえの双剑	168	–	大地の结晶(40) 风化した双剑	封龙剑【超绝一门】	50000z
封龙剑【超绝一门】	182	龙510	大地の结晶(60) いにしえの双剑	END	150000z





限于制作的时间和篇幅，这次暂且奉上大部分的任务、武器以及合成资料，此外2代与PSP版有比较复杂的联动情况，并且有些内容也是网络限定，目前介绍的内容主要针对的是单机方面。

双雷剑キリン “オフ生产不可”					
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
双雷剑キリン	252	雷300	キリンのたてがみ(20) キリンの雷尾(4) キリンの苍角(4) 雷神剑キリン	END	250000z

传说の双刃 “オフのみ生产可能”					
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
传说の双刃	266	防5	村长の古い剑 マスタ－ブレイド	END	50000z

食いしん坊セット “オフ生产不可”					
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
食いしん坊セット	182	–	ドラグライト矿石(2) シルバ－チケット(5)	END	5000z

双铁扇【ガバス】 “オフ生产不可”					
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
双铁扇【ガバス】	224	睡340	ファミ通チケット(10) 樱火龙の鳞(8) 樱火龙の棘(3) 王族カナブン(2)	END	490z

直接生产系 “オフ生产不可”					
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ダブルドラゴン	266	龙220	老山龙の逆鳞(1) 老山龙の大爪(2) 黑龙の角(1) 黑龙の胸郭(2)	双龙剑【极】	48000z

POINT 武器列表：锤子

アイアンハンマ－系 “オフ生产可能”					
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
アイアンハンマ－312	–	–	铁矿石(3)	アイアンハンマ－改	1470z
アイアンハンマ－改	364	–	铁矿石(6) アイアンハンマ－	ウォ－ハンマ－系 スパイクハンマ－系 ボ－ンアクス系	1890z

ウォ－ハンマ－系 “オフ生产可能”					
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ウォ－ハンマ－416	–	–	铁矿石(8) 圆盘石(3) アイアンハンマ－改	ウォ－ハンマ－改	2310z
ウォ－ハンマ－改	468	–	铁矿石(10) 圆盘石(6) ウォ－ハンマ－	ウォ－メイス	3150z
ウォ－メイス	520	–	铁矿石(30) 圆盘石(9) ウォ－ハンマ－改	アイアンストライク	3990z
アイアンストライク	572	–	铁矿石(20) マカライト矿石(10) 圆盘石(5) ウォ－メイス	アイアンストライク改	4830z
アイアンストライク改	624	–	铁矿石(25) マカライト矿石(15) 圆盘石(10) アイアンストライク	アイアンインパクト	6090z
アイアンインパクト	728	–	铁矿石(30) マカライト矿石(20) 圆盘石(15) アイアンストライク改	アイアンインパクト改	8610z
アイアンインパクト改	832	–	铁矿石(40) マカライト矿石(30) 圆盘石(20) アイアンインパクト	END	11970z

スパイクハンマ－系 “オフ生产可能”					
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
スパイクハンマ－520	–	–	铁矿石(15) ハリの实(15) 增强剂(5) アイアンハンマ－改	スパイクハンマ－改	4830z
スパイクハンマ－改	572	–	铁矿石(20) ハリの实(15) 荣养剂グレ－ト(5) スパイクハンマ－	シエルハンマ－4830z	
シエルハンマ－676	毒90	–	岩龙の甲壳(5) 雌火龙の棘(9) マカライト矿石(5) スパイクハンマ－改	グラビトンハンマ－	8100z
グラビトンハンマ－728	毒180	–	岩龙の甲壳(10) 雌火龙の棘(12) マカライト矿石(5) シエルハンマ－	END	4830z



ボ－ンアクス系 “オフ生产可能”					
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ボ－ンアクス	520	–	龙骨【中】(3) 龙骨【小】(3) アイアンハンマ－改	ボ－ンアクス改	3990z
ボ－ンアクス改	676	–	龙骨【中】(2) 龙骨【小】(6) ボ－ンアクス	ブロ－ドボ－ンアクス	7350z
ブロ－ドボ－ンアクス	832	–	龙骨【大】(1) 龙骨【中】(3) モンスタ－の体液(1) ボ－ンアクス改	END	11970z

ボ－ンハンマ－系 “オフ生产可能”					
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ボ－ンハンマ－364	–	–	龙骨【小】(3)	ボ－ンハンマ－改	1890z
ボ－ンハンマ－改	416	–	龙骨【小】(5)	サイクロプスハンマ－系 ボ－ンハンマ－ブロスハンマ－系	1890z

サイクロプスハンマ－系 “オフ生产可能”					
武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
サイクロプスハンマ－468	–	–	龙骨【中】(3) 龙骨【小】(2) ボ－ンハンマ－改	サイクロプスハンマ改	3150z
サイクロプスハンマ改	520	–	龙骨【中】(5) 龙骨【小】(2) サイクロプスハンマ	アトラスハンマ	3990z
アトラスハンマ－572	–	–	龙骨【中】(8) マカライト矿石(1) サイクロプスハンマ改	ジエイルハンマ－系 スカルクラッシュ系	4830z

ブロスハンマー系"オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ブロスハンマ－/防御＋2	520	－	龙骨【中】(10) 角龙の尻尾(1) 铁矿石(5) ボーンハンマ－改	ブロスハンマ－改	4590z
ブロスハンマ－改/防御＋3	676	－	龙骨【中】(10) 角龙の尻尾(1) 角龙の甲壳(2) ブロスハンマ－	ブロステイル	8550z
ブロステイル/防御＋4	780	－	龙骨【大】(5) 角龙の尻尾(1) 角龙の甲壳(2) ブロスハンマ－改	破锤シャッタ－12690z	
破锤シャッタ－/防御＋5	832	－	角龙の尻尾(10) 角龙の甲壳(20) 鬼人药グレ－ト(5) ブロステイル	END	48000z

ジエイルハンマー系"オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ジエイルハンマ	624	麻100	マカライト矿石(4) 雷光虫(3) ゴム质の皮(3) アトラスハンマ－	ジエイルハンマ－改	6840z
ジエイルハンマ－改	676	麻160	マカライト矿石(8) 雷光虫(5) 电气袋(1) ジエイルハンマ－	プリズンハンマ－9600z	
プリズンハンマ	728	麻190	マカライト矿石(12) 雷光虫(7) 电气袋(2) ジエイルハンマ－改	バインドキュ－ブ	10860z
バインドキュ－ブ	780	麻280	マカライト矿石(30) 雷光虫(30) 电气袋(20) プリズンハンマ－	END	48000z

スカルクラッシュ系"オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
スカルクラッシュ	624	－	龙骨【中】(10) 龙の牙(10) アトラスハンマ－改	スカルクラッシュ改	6090z
スカルクラッシュ改	676	－	龙骨【中】(12) 鱼龙の牙(4) モンスタ－の体液(2) スカルクラッシュ	クックチン	8610z
クックチン	728	－	龙骨【大】(2) モンスタ－の体液(4) 巨大なクチバシ(1) スカルクラッシュ改	クックジョ	8610z
クックジョ－780	－	－	龙骨【大】(3) 角龙の牙(10) 鬼人药グレ－ト(1) クックチン	END	10290z

クリスタルロック系"オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
クリスタルロック	624	－	宝石券(1) ライトクリスタル(1) マカライト矿石(5) 铁矿石(10)	クリスタルノヴァ	6090z
クリスタルノヴァ	728	－	宝石券(2) ライトクリスタル(1) マカライト矿石(10) クリスタルロック	ギガントハンマ－系 グレ－トノヴァ	8610z

ウォースタンプ系"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ウォ－スタンプ	1092	－	ドラグライト矿石(12) カブレライト矿石(30) 圆盘石(40) ア－スシエイカ－	ウォ－バッシュ	25410z
ウォ－バッシュ	1196	－	ドラグライト矿石(18) カブレライト矿石(60) 圆盘石(60) ウォ－スタンプ	END	100000z

骨系"オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
骨块	416	－	なぞの骨(10)	大骨块	840z
大骨块	624	－	龙骨【小】(1) 骨块	END	1050z

グレートノヴァ"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
グレ－トノヴァ	884	雷380	宝石券(2) ピュアクリスタル(1) カブレライト矿石(10) クリスタルノヴァ	END	9300z

ドラゴンデストロイ系"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ドラゴンデストロイ	988	龙170	老山龙の大爪(1) 老山龙の鳞(3) 龙骨【大】(3) アトラスハンマ－G改	ドラゴンブレイカ	50000z
ドラゴンブレイカ	1040	龙330	老山龙の大爪(2) 老山龙の甲壳(3) ライトクリスタル(2) ドラゴンデストロイ	ダ－クバニッシャ 龙坏棍	150000z
ダ－クバニッシャ	1144	龙450	老山龙の大爪(6) 老山龙の坚壳(3) ピュアクリスタル(3) ドラゴンブレイカ－	END	175000z
龙坏棍	1092	龙510	老山龙の苍大爪(3) 老山龙の苍逆鳞(1) ピュアクリスタル(3) ドラゴンブレイカ－	END	200000z

クックピック系"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
クックピック	988	－	坚龙骨(3) 立派なクチバシ(6) モンスタ－の浓汁(10) アトラスハンマ－G改	クックピックG	18690z
クックピックG	1092	－	坚龙骨(3) 立派なクチバシ(12) モンスタ－の浓汁(5) クックピック	END	33000z

ヴェノムモンスター"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ヴェノムモンスタ	988	毒450	坚龙骨(4) 猛毒袋(5) 毒怪鸟の头(1) アトラスハンマ－G改	END	100000z

アンヴィルハンマー"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
アンヴィルハンマ－/防御＋1	884	－	ドラグライト矿石(5) マカライト矿石(5) 铁矿石(20) Gハンマ－オリジン改	ア－スシエイカ 鬼铁系 工房试作品ガンハンマ系	7950z
ア－スシエイカ－/防御＋2	936	－	大地の结晶(20) マカライト矿石(15) ドラグライト矿石(20) アンヴィルハンマ－	激锤オンスロ－ト ウォ－スタンプ系	10890z
激锤オンスロ－ト/防御＋3	1040	－	シルバ－チケット(5) 铁矿石(99) ドラグライト矿石(50) ア－スシエイカ－	END	－

鬼铁系"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
鬼铁	988	麻180	铠龙の头(2) ドスランポスの头(2) ファンゴの头(2) アンヴィルハンマ－	鬼铁丸	100000z
鬼铁丸	1040	麻240	铠龙の颚(1) ドスランポスの头(3) ファンゴの头(3) 鬼铁	END	150000z

工房试作品ガンハンマ系"オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
工房试作品ガンハンマ	780	火220	红莲石(2) ドラグライト矿石(10) 爆药(12) アンヴィルハンマ－	デッドリボルバ	12540z
デッドリボルバ	936	火320	ドラグライト矿石(15) 火龙の骨髓(2) 红莲石(4) 工房试作品ガンハンマ	正式采用机械锤	20550z
正式采用机械锤	988	火360	狱炎石(4) カブレライト矿石(20) モンスタ－の浓汁(4) デッドリボルバ－	END	48000z

ギガントハンマー系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ギガントハンマ-/防御+3	832	毒120	ドラグライト矿石(5) 铠龙の甲壳(5) 毒袋(3) クリスタルノヴァ	ギガントハンマ-改	9300z
ギガントハンマ-改/防御+4	884	毒180	铠龙の坚壳(5) 铠龙の甲壳(5) 毒袋(6) ギガントハンマ-	タイタンハンマ	13260z
タイタンハンマ	936	毒240	铠龙の坚壳(10) 铠龙の甲壳(5) 毒袋(9) ギガントハンマ-改	溶解锤【炼狱】 グレ-トタイタン	17340z
溶解锤【炼狱】	1040	火310	黑铠龙の甲壳(14) 黑铠龙の头(1) 狱炎石(9) タイタンハンマ-	END	150000z
グレ-トタイタン	1092	毒300	铠龙の坚壳(10) 铠龙の重壳(5) 猛毒袋(9) タイタンハンマ-	END	48000z

ポリタン系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ポリタン	520	雷280	デンゲキチケット(5)	ポリタンG	490z

グレイトフルハム "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
グレイトフルハム	520	–	キングミ-ト(1) 烧き肉券(30) 生肉(10)	END	48000z

凄くさびた锤系 "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
凄くさびた锤	260	–	さびた块(1)	さびた锤	1000z
さびた锤	312	–	大地の结晶(20) 凄くさびた锤	历战の锤	5000z
历战の锤	936	–	大地の结晶(40) さびた锤	ブレス・コア	30000z
ブレス・コア	1040	–	大地の结晶(60) 历战の锤	END	60000z

凄く风化した锤系 "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
凄く风化した锤	780	–	太古の块(1)	风化した锤	1000z
风化した锤	884	–	大地の结晶(20) 凄く风化した锤	いにしえの锤	25000z
いにしえの锤	988	–	大地の结晶(40) 风化した锤	パルセイト・コア	40000z
パルセイト・コア	1144	–	大地の结晶(60) いにしえの锤	END	75000z

直接生产系

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
ウォ-ハンマ	416	–	マカライト矿石(5) 铁矿石(25) 大地の结晶(10)	ウォ-ハンマ-改	2310z
サイクロプスハンマ	468	–	龙骨【大】(1) 龙骨【中】(5) マカライト矿石(3)	サイクロプスハンマ-改	3150z
破锤シャッタ-/防御+5	832	–	シルバ-チケット(10) 老山龙の背甲(1) 角龙の背甲(1) 一角龙の背甲(1)	END	48000z
バインドキュ-ブ	780	麻280	シルバ-チケット(10) 女王虫の尻尾(1) 角龙の尻尾(1) 火龙の尻尾(1)	END	48000z
ドラゴンデストロイ	988	龙170	老山龙の大爪(1) 老山龙の鳞(5) 龙骨【大】(3)	ドラゴンブレイカ	50000z
アンヴィルハンマ-/防御+1	884	–	ドラグライト矿石(10) マカライト矿石(15) 铁矿石(50)	ア-スシエ-カ 鬼铁系 工房试作品ガンハンマ系	7950z
鬼铁	988	麻180	ゴ-ルドチケット(10) 铠龙の头(1) ドスランポスの头(1) ファンゴの头(1)	鬼铁丸	150000z
工房试作品ガンハンマ	780	火220	红莲石(4) ドラグライト矿石(20) 火龙の骨髓(2) 爆药(20)	デッドリボルバ	12540z

さぼてんハンマー "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
さぼてんハンマ	104	毒206	キングサボテン(1) サボテンの花(1) 棒状の骨(1)	END	48000z

おやすみベア "オフ生产不可"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
おやすみベア	260	睡200	ギルドチケット(1) ノヴァクリスタル(2) ライトクリスタル(1)	END	48000z

クロオビハンマー "オフ生产可能"

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
クロオビハンマ	936	–	ハンマ-チケット(10) 怪鸟のコイン(10) 砂龙のコイン(5) 岩龙のコイン(3)	END	26170z

タツジンハンマー

武器名称	攻击力	属性	素材	派生	金额
タツジンハンマ	1092	–	银火龙の甲壳(8) 怪鸟のコイン(5) 砂龙のコイン(6) ハンマ-チケット(10)	END	25410z

POINT 武器列表：弓类

武器名称	攻击力	属性	素材	技能	金额
ハ-トショットボウ	168	–	樱火龙の甲壳(3) 樱火龙の鳞(4) 火龙の翼爪(3) プヨプヨした皮(4)	扩散LV1 扩散LV2 扩散LV3	7650z

武器名称	攻击力	属性	素材	技能	金额
パワ-ハンタ-ボウ	180	–	岩龙の甲壳(4) マカライト矿石(3) 龙骨【大】(1) 铁矿石(20)	连射LV1 连射LV2 连射LV3	6800z

武器名称	攻击力	属性	素材	技能	金额
パワ-ハンタ-ボウ	96	–	龙骨【小】(3) 铁矿石(5) ケルビの皮(6)	连射LV1 连射LV1 连射LV3	1050z

武器名称	攻击力	属性	素材	技能	金额
ワイルドボウⅠ	120	–	桃毛兽の毛(4) とがった爪(3) 棒状の骨(10)	贯通LV1 贯通LV1 贯通LV3	2850z

POINT 武器列表：狩猎笛

效果	谱面	B*1	W*2	S*3	F*4
移动速度UP【只对自己有效】	★→★	○	○	○	○
攻击がはじかれにくくなる【只对自己有效】	★→★后★→★	○	○	○	○
攻击力UP(小)	★→★	○	○		
防御力UP(小)	★→★		○		
防御力UP(大)	★→★→★				
体力UP(小)	★→★→★	○			
体力UP(大)	★→★→★			○	
风压轻减	★→★	○			
风压轻减	★→★→★			○	
强走效果(小)	★→★→★	○			○
体力回复(小)	★→★→★			○	
火耐性UP	★→★→★				○
水耐性UP	★→★→★				○
雷耐性UP	★→★→★				○
冰耐性UP	★→★→★→★				○
龙耐性UP	★→★→★			○	
龙耐性UP	★→★→★		○		
龙耐性UP	★→★→★				

★代表吹奏出来的音节，B、W、S、F则代表了乐谱，分别对应着4条音线。



POINT 合成列表

No.	アイテム名	素材A	素材B	素材C	確率
1	回复药	太阳草	アオキノコ		95%
1	回复药	药草	アオキノコ		95%
2	回复药グレート	回复药	ハチミツ		90%
2	回复药グレート	ハチミツ	太阳草	アオキノコ	90%
2	回复药グレート	ハチミツ	药草	アオキノコ	90%
3	荣养剂	アオキノコ	不死虫		90%
3	荣养剂	太阳草	落阳草	アオキノコ	90%
4	荣养剂グレート	荣养剂	ハチミツ		75%
4	荣养剂グレート	ハチミツ	アオキノコ	不死虫	75%
5	解毒药	げどく草	アオキノコ		95%
6	活力剂	增强剂	マンドラゴラ		75%
6	活力剂	ハチミツ	マンドラゴラ	にが虫	65%
7	强走药	增强剂	生焼け肉		75%
7	强走药	生焼け肉	ハチミツ	にが虫	65%
8	强走药グレート	こんがり肉	狂走エキス		65%
9	鬼人药	增强剂	怪力の种		65%
9	鬼人药	ハチミツ	怪力の种	にが虫	55%
11	怪力の丸药	活力剂	怪力の种		75%
11	怪力の丸药	增强剂	マンドラゴラ	怪力の种	65%
12	硬化药	增强剂	忍耐の种		65%
12	硬化药	ハチミツ	忍耐の种	にが虫	65%
14	忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种		75%
14	忍耐の丸药	增强剂	マンドラゴラ	忍耐の种	65%
15	クーラードリンク	冰结晶	にが虫		90%
16	ホットドリンク	トウガラシ	にが虫		90%
19	汉方药	サボテンの花	にが虫		90%
20	秘药	荣养剂グレート	マンドラゴラ		65%
20	秘药	荣养剂	ハチミツ	マンドラゴラ	65%
21	いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角		55%
21	いにしえの秘药	增强剂	マンドラゴラ	ケルビの角	55%
22	增强剂	ハチミツ	にが虫		75%
23	元気ドリンコ	ハチミツ	落阳草		65%
24	爆药	火药草	ニトロダケ		95%
29	捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ		65%
31	调理肉	生肉	落阳草		95%
32	スパイシー生肉	生肉	トウガラシ		95%
33	クール生肉	生肉	冰结晶		95%
34	毒生肉	生肉	毒テングダケ		90%
35	シビレ生肉	生肉	マヒダケ		90%
36	眠り生肉	生肉	ネムリ草		90%
38	ブーメラン	砥石	龙骨【小】		90%
39	毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ		65%
40	眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草		65%
41	麻痺投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ		65%
42	捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ		65%
42	捕获用麻醉ナイフ	投げナイフ	ネムリ草	マヒダケ	55%
43	素材玉	ネンチャク草	石ころ		95%
43	素材玉	ネンチャク草	铁矿石		95%
44	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの实		95%
45	闪光玉	素材玉	光虫		75%
45	闪光玉	ネンチャク草	ニトロダケ	阳光石	65%
45	闪光玉	ネンチャク草	石ころ	光虫	65%
46	音爆弹	爆药	鸣き袋		75%
46	音爆弹	素材玉	ネンチャク草	鸣き袋	65%
46	音爆弹	火药草	ニトロダケ	鸣き袋	65%
47	こやし玉	素材玉	モンスターのフン		75%
47	こやし玉	モンスターのフン	ネンチャク草	石ころ	75%
48	けむり玉	素材玉	ツタの叶		75%
48	けむり玉	ツタの叶	ネンチャク草	石ころ	65%
49	毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ		75%
49	毒けむり玉	素材玉	毒袋		90%
49	毒けむり玉	ネンチャク草	毒テングダケ	石ころ	65%
50	モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ		95%
51	消臭玉	素材玉	落阳草		75%
52	捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉		75%
52	捕获用麻醉玉	素材玉	ネムリ草	マヒダケ	65%
53	ネット	クモの巣	ツタの叶		90%
54	落とし穴	ネット	トラップツール		65%
54	落とし穴	クモの巣	トラップツール	ツタの叶	55%
55	シビレ罠	トラップツール	麻痺袋		90%
55	シビレ罠	トラップツール	マヒダケ	光虫	75%
59	小タル爆弹	小タル	火药草		90%
60	小タル爆弹G	トラップツール	小タル爆弹	火炎袋	75%
61	大タル爆弹	爆药	大タル		75%
61	大タル爆弹	大タル	火药草	ニトロダケ	65%
62	大タル爆弹G	トラップツール	大タル爆弹	火炎袋	65%
63	打上げタル爆弹	爆药	小タル	ランゴスタの羽	75%
65	LV2 通常弹	カラの实	ハリの实		95%
66	LV3 通常弹	カラの实	はじけイワシ		95%
66	LV3 通常弹	カラの实	ドスはじけイワシ		90%
67	LV1 貫通弹	カラの实	ランポスの牙		90%
68	LV2 貫通弹	カラの实	ハリマグロ		75%
68	LV2 貫通弹	カラの实	ドスハリマグロ		65%
69	LV3 貫通弹	カラ骨【小】	ハリマグロ		75%
69	LV3 貫通弹	カラ骨【小】	ドスハリマグロ		65%
69	LV3 貫通弹	カラ骨【大】	ドスハリマグロ		90%
70	LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ		90%
71	LV2 散弹	カラの实	龙の牙		75%
72	LV3 散弹	カラ骨【小】	龙の牙		75%
73	LV1 徹甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ		90%
73	LV1 徹甲榴弹	カラの实	ドスアロワナ		75%
74	LV2 徹甲榴弹	カラ骨【小】	ハレツアロワナ		90%
74	LV2 徹甲榴弹	カラ骨【小】	ドスアロワナ		75%
74	LV2 徹甲榴弹	カラ骨【大】	ドスアロワナ		65%

75	LV3 徹甲榴弾	カラ骨【大】	バクレツアロワナ		95%
76	LV1 扩散弾	カラの实	カクサンの实		90%
77	LV2 扩散弾	カラ骨【小】	龙の爪		75%
78	LV3 扩散弾	カラ骨【大】	カクサンデメキン		95%
79	火炎弾	カラの实	火药草		90%
80	水冷弾	カラの实	キレアジ		75%
80	水冷弾	カラの实	ドスキレアジ		65%
81	電击弾	カラの实	光虫		75%
82	冰结弾	カラの实	冰结晶		75%
84	LV1 回复弾	カラの实	药草		90%
85	LV2 回复弾	回复药	カラの实		90%
86	LV1 毒弾	カラの实	毒テングダケ		90%
87	LV2 毒弾	カラ骨【小】	イーオスの毒牙		75%
88	LV1 麻痺弾	カラの实	マヒダケ		90%
89	LV2 麻痺弾	カラ骨【小】	ゲネポスの麻痺牙		90%
90	LV1 睡眠弾	カラの实	ネムリ草		90%
91	LV2 睡眠弾	カラ骨【小】	眠鱼		75%
91	LV2 睡眠弾	カラ骨【小】	ドス眠鱼		75%
91	LV2 睡眠弾	カラ骨【大】	ドス眠鱼		65%
92	捕获用麻醉弾	捕获用麻醉药	カラ骨【小】		90%
92	捕获用麻醉弾	カラ骨【小】	ネムリ草	マヒダケ	75%

93	ペイント弾	カラの实	ペイントの实		90%
94	鬼人弾	カラの实	怪力の种		75%
95	硬化弾	カラの实	忍耐の种		75%
96	空きビン	カラ骨【小】	砥石		75%
97	强击ビン	空きビン	ニトロダケ		75%
98	毒ビン	空きビン	毒テングダケ		75%
99	麻痺ビン	空きビン	マヒダケ		75%
100	睡眠ビン	空きビン	ネムリ草		75%
100	睡眠ビン	空きビン	眠鱼		90%
100	睡眠ビン	空きビン	ドス眠鱼		95%
104	ボロピアケル	石ころ	なぞの骨		75%
104	ボロピアケル	石ころ	棒状の骨		95%
105	ピアケル	铁矿石	棒状の骨		75%
106	ピアケルグレート	マカライト矿石	棒状の骨		95%
107	ボロ虫あみ	ネクト	なぞの骨		95%
107	ボロ虫あみ	クモの巣	ツタの叶	なぞの骨	75%
108	虫あみ	ネクト	龙骨【小】		75%
108	虫あみ	クモの巣	ツタの叶	龙骨【小】	65%
109	虫あみグレート	ネクト	龙骨【中】		95%
109	虫あみグレート	クモの巣	ツタの叶	龙骨【中】	75%

118	回复笛	生命の粉尘	角笛		65%
118	回复笛	生命の粉	角笛	龙の爪	55%
119	解毒笛	角笛	抗菌石		65%
119	解毒笛	角笛	大地の结晶	にが虫	55%
120	鬼人笛	鬼人药グレート	龙骨【中】		55%
120	鬼人笛	增强剂	怪力の种	龙骨【中】	55%
121	硬化笛	硬化药グレート	龙骨【中】		55%
121	硬化笛	增强剂	忍耐の种	龙骨【中】	55%
126	特产キノコキムチ	トウガラシ	特产キノコ		75%

130	抗菌石	大地の结晶	にが虫	75%
141	マカ啧けの壶・绿	药草	マカ啧けの壶	100%
142	マカ啧けの壶・绿	げどく草	マカ啧けの壶	100%
143	マカ啧けの壶・绿	回复药	マカ啧けの壶	100%
144	マカ啧けの壶・绿	回复药グレート	マカ啧けの壶	100%
145	マカ啧けの壶・绿	荣养剂	マカ啧けの壶	100%
146	マカ啧けの壶・绿	解毒药	マカ啧けの壶	100%
147	マカ啧けの壶・绿	汉方药	マカ啧けの壶	100%
148	マカ啧けの壶・绿	强走药	マカ啧けの壶	100%
149	マカ啧けの壶・赤	コゲ肉	マカ啧けの壶	100%
150	マカ啧けの壶・赤	生焼け肉	マカ啧けの壶	100%
151	マカ啧けの壶・赤	コゲ鱼	マカ啧けの壶	100%
152	マカ啧けの壶・赤	生焼け鱼	マカ啧けの壶	100%
153	マカ啧けの壶・黄	太阳草	マカ啧けの壶	100%
154	マカ啧けの壶・黄	落阳草	マカ啧けの壶	100%
155	マカ啧けの壶・黄	火药草	マカ啧けの壶	100%
156	マカ啧けの壶・黄	アオキノコ	マカ啧けの壶	100%
157	マカ啧けの壶・黄	特产キノコ	マカ啧けの壶	100%
158	マカ啧けの壶・黄	严选キノコ	マカ啧けの壶	100%
159	マカ啧けの壶・黄	サボテンの花	マカ啧けの壶	100%
162	マカ啧けの壶・黄	米虫	マカ啧けの壶	100%
163	マカ啧けの壶・黄	ウオーミル麦	マカ啧けの壶	100%
164	マカ啧けの壶・黄	レアドオイル	マカ啧けの壶	100%
165	マカ啧けの壶・黄	ドライマーガリン	マカ啧けの壶	100%
166	マカ啧けの壶・黄	虫の死骸	マカ啧けの壶	100%
167	マカ啧けの壶・黄	もえないゴミ	マカ啧けの壶	100%













24 THE GAME

PS2	本刊译名：反恐24小时			
	SCEE	39.99美元	2006.2.27	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	910KB



CHECK 1 基本操作

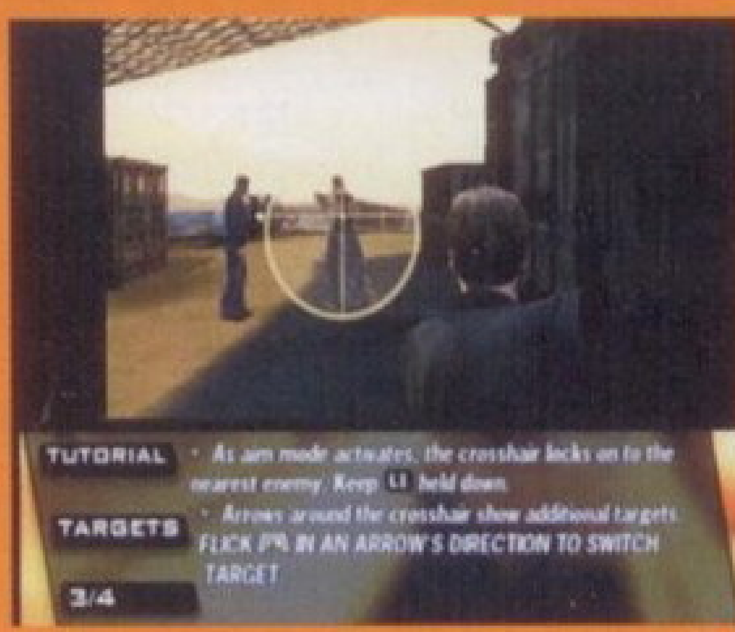
左摇杆……移动	□……攻击/调查	R3……装弹
右摇杆……视角	L1……瞄准	Start……暂停
×……跑动/掩护	L2……视角重置	Select……使用PDA
○……滚动/攀爬	R1……开火	十字键上下……选择道具
△……潜入	R2……喊话和交流	十字键左右……选择武器

CHECK 2 射击操作方式

普通状态下直接按R1键可以向前开火；

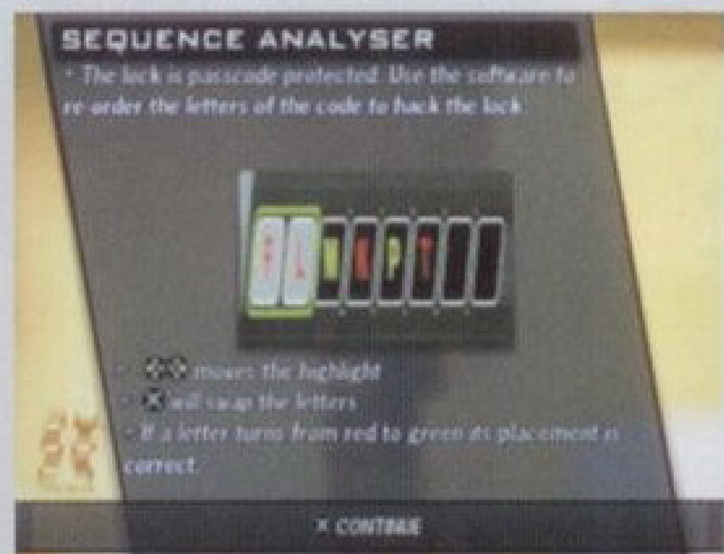
按L1键后会出现瞄准范围，此时可以用右摇杆移动准星，再按R1键进行射击；

在墙角处按X键会利用墙壁进入躲避模式，此时按L1键进入瞄准状态，这时会出现准星锁定住单个敌人，可以直接攻击这个敌人。若按住L1键再按右摇杆左右方向可以切换瞄准到不同的敌人，按R1键开火射击。



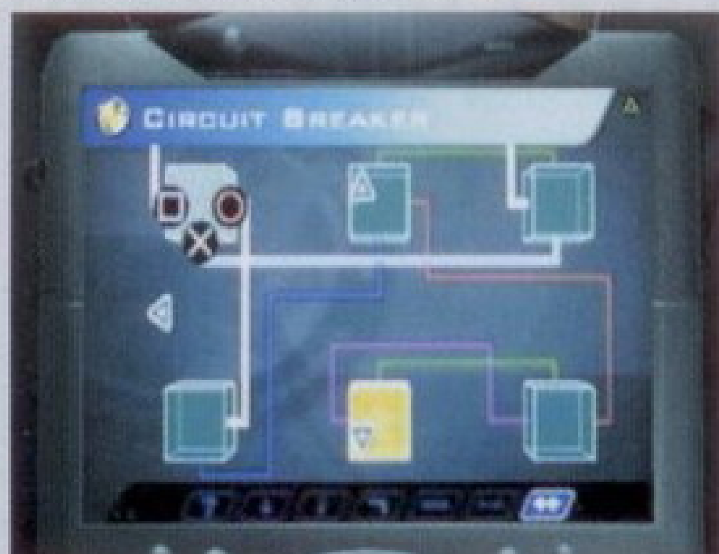
密码破解方式

限定时间内，控制两个字母的选择框随意移动到下方屏幕的字母上，按×键调换它们的位置，当红色的字母移动到正确的位置会变成绿色，所以这个过程中就需要玩家不停的记忆正确位置所对应的字母。



环路破解方式

目的是通过蓝色方块连线到达黄色方块使线路连通，蓝色方块之间有线路互相连接，这些线路对应手柄按键。通过观察线路走向，按对应的按键连接到黄色方块。注意在每个方块上停留的时间不能太长。



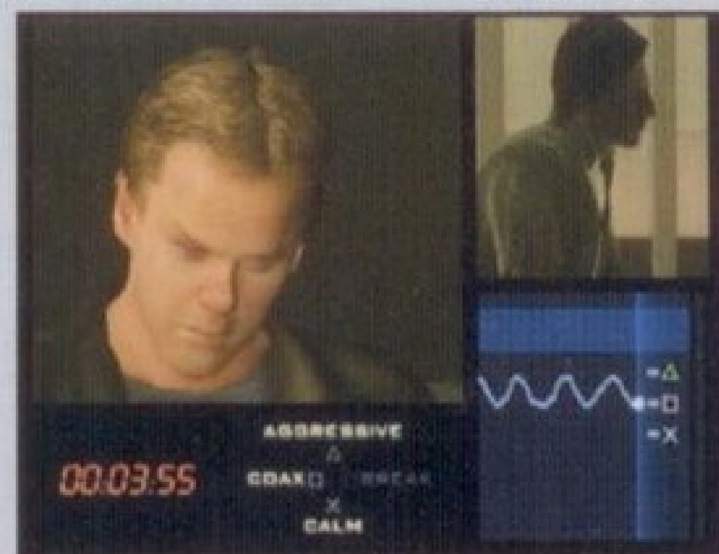
审讯方式

△键：使波形向上移动

□键：保持平衡

×键：缓解压力，使波形向下移动

观察移动的波形，按相应的键移动到蓝条区域。成功施压九次，按○键拔枪威胁，就会得到有用信息。



卫星成像的控制方法

在限定时间内，首先在街道扫描图中按×键选择不同的建筑物，然后按R1和R2键切换不同的楼层。每个楼层中的人会显示为红点。按×键扫描这些红点，如果是狙击手则会被确认出来。



狙击枪控制方式

在游戏后期出现的狙击关任务中会进入狙击模式。操作方式为左摇杆控制狙击镜头的距离（zoom），右摇杆移动枪的准星位置，瞄准后按R1键开枪。任务中得到狙击枪的使用方式也是这样。



恢复数据的方法

按×键恢复蓝色数据，○键恢复红色数据。当移动的方块指向有颜色的方块时，按对应的按键可以进行恢复。在空白区域不要按任何键，右下角的圆圈图标代表出错次数，超过次数任务失败。



进入电脑网络方法

从开始点连线到发亮红点处，走的路线越长越好，不过每个点不能重复，每个位置只能走一遍。连接的点越多后面的时间越长，下一步是连接到终点。网络中有些地方不能通过，需要记住哪些地方不能通过。



探测炸弹位置

用右摇杆移动探测器的位置，移动到炸弹所在位置手柄会感到震动，屏幕下方会出现时间槽，稳定在这个地方一段时间就会确定炸弹。在规定时间内找到最少8个炸弹即可完成任务。



每个任务完成后会得到这个任务的完成度。完成度达到90%以上时会开启隐藏要素，包括3D即时演算的人物大头照、人物模型、隐藏视频等，值得一看的是《反恐 24小时》角色采访和ps3版《反恐 24小时》二代的开发画面。每个任务的完成度条件都不同，可以在游戏中按Start键后选择Mission Rankings，在Missions选项中查看。这些条件包括爆头次数、汽车破损程度等。

以下事件的发生时间在 早上6时~7时
am6:00~7:00

剧情 反恐组织(Counter Terrorist Unit，简称CTU)接到匿名电话得知一支恐怖分子的部队控制了洛杉矶港口的某艘船只，这个船上有威力强大的致命生化毒素和一批军火。行动过程中如果CTU队员的行踪被恐怖分子发现，他们就会引爆炸弹从而释放生化毒素。不幸的是进入船只的Alpha小队碰到红外线警报器，在外接应的Beta小队不得不迅速展开行动，就这样Jack Bauer领导的Beta小队快速登上船只，消灭匪徒，找到并解除生化炸弹的威胁。





■任务：上船找到炸弹

游戏开始玩家控制Jack带领反恐小队沿梯子登上船的第三层。这个过程中屏幕会给出提示：屏幕右下角黄色三角标志代表完成任务所要去的位置，来到墙角处的黄色标志处进入瞄准训练。消灭敌人后继续前进，来到敌人尸体位置，按□键可以搜查尸体获得道具或弹药。沿楼梯进入船内，CTU小队的一名队员会把门锁破坏，进入房间干掉敌人。再接下来的第二个房间，干掉敌人，或者按X键捕获投降的敌人。在走廊的左侧房间获得避弹衣，它可以增加对子弹的抵抗能力，然后受到攻击才减血。

沿梯子下到二层，炸开铁门干掉里面的敌人，沿梯子下到一层，干掉敌人后出门。攻击甲板上方油桶旁的敌人，引起爆炸堵住了道路，再按L1进入瞄准模式逐个干掉货物上方的四个敌人。这时炸弹即将爆炸，由于道路被堵，只能从右侧箱子上去，沿箱子上去，下来后干掉甲板上的众多敌人，这时在屏幕右下角雷达上就可以看到炸弹的准确位置，进入里面来到炸弹前的标记处，第一个任务完成。





剧情 Jack和反恐小队的拆弹专家来到炸弹前并准备好拆除炸弹，然后离开。这时镜头转向华盛顿的CTU，Chloe接到在恐怖分子集团卧底的探员Chase的电话，Chase察觉到恐怖分子要干什么大事情，决定继续深入调查。



■任务：拆除炸弹

来到炸弹前开始拆除炸弹，拆弹方式就是“破坏炸弹的环路”。方式为通过蓝色方块连线到达黄色方块，每个蓝色方块上可能会有多个连接路线，它们对应手柄的不同按键。注意观察路线，在限定时间内沿路线经过三次黄色方块即可解除炸弹。这个过程中所走的路线越短、所用的时间越短任务的完成度就越高。注意在每个方块上停留的时间不能太长，停留时间会用一个旋转的圆形图标表示，到达时间游戏就会失败，到达没有连线的蓝色方块也会失败。由于拆弹的路线每次随机生成，就不能详细介绍了。



剧情 拆弹完毕，生化武器也找到了，但是搜遍船只也没发现军火。镜头转到华盛顿的恐怖分子基地，Chase已经在这里卧底了1年半，得到了恐怖分子的信任，结果得到了重要的情报。



以下事件的发生时间在 早上7时~8时
am7:00~8:00

剧情 海港，炸弹危机被阻止了。Jack在搜索武器的时候在一具死尸上发现了一个PDA。联系本部后Michelle决定让Sean分析其中的数据。这时电视里播放副总统Prescott要来LA 3天的消息。Jack和Tony对话得知，给CTU的情报是用一个离港口不远的公用电话打出来的。镜头转到DC——Chase给Chloe打电话告知恐怖分子计划今天某个时候暗杀副总统，于是Chloe立刻联系LA的CTU，Chase又说出了Ricky Roberts这个人与此事有关系。Sean找到一个和Robert Daniels可能有关的地址，然后Jack动身前去调查。Chase因为LA CTU方面不愿进行更深入的合作，决定自己前往LA。结果Chase的电话被恐怖分子Carr和Tarket监听，暴露了身份。于是Chase动身去找Carr和Tarket，干掉他们来保护自己的身份。





■进入基地干掉Carr和Tarket

■任务：1.破坏4个通信点

2.找到机密房间的钥匙打开大门

3.使用电梯到达顶层

4.干掉Tarket和Carr

5.逃出



这关开始前方门边有一个通信点，Chase过去按□键即可将它破坏。然后沿地图指示前进，干掉保安后一直前进，注意不要让保安开启警报，不然会有大量敌人出现。警报开启后一段时间会解除。沿路破坏三个通信机，在一个圆形区域登上梯子后，干掉敌人，然后进入屋子破坏最后一个通信机器，在旁边不远处的桌子上找到机密房间的钥匙卡。



这时进入5分钟的倒计时，沿原路返回，路上要小心再次出现的敌人。一直来到黄色标志的机密房间，用钥匙开门进入，拉下旁边小房间墙上的机关开启大门。从小房间出来到墙角打开电梯门，进入电梯来到上层。

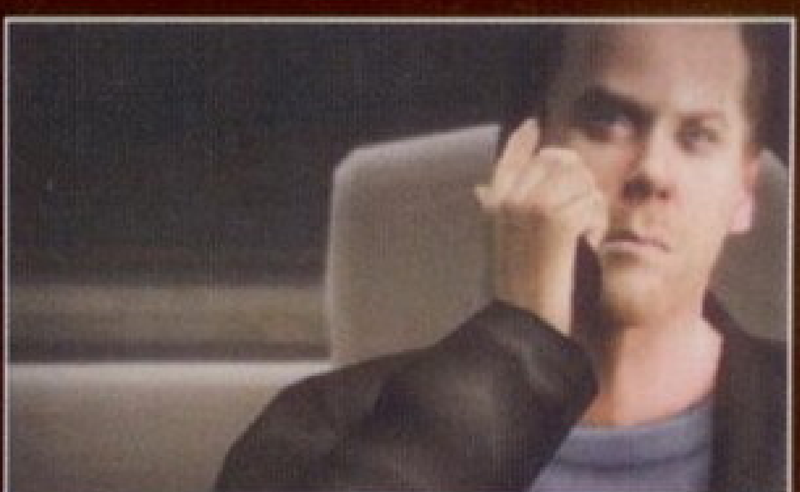
来到墙角吉普车旁，按△键上车，开车前进。路上的小兵可以不用理会，直接开车过去，经过一个下坡后，遇到了Tarket，这时屏幕上方会出现他的血槽。干掉他后继续前进，来到路的尽头见到Carr(这时屏幕出现分镜头，上面的镜头可以清晰的看到他的动作和位置)，把他干掉后出现倒计时，沿路往回走，到达雷达上显示黄色标记、地上有EXIT字样的出口位置任务就完成了。



剧情 直升机来接应Chase，结果Chase要求直接飞往机场继续调查。

以下事件的发生时间在 早上8时~9时
am8:00~9:00

剧情 Jack开车前往Robert Daniels的住所，路上接到Michelle打来的电话，Michelle说有迹象表明Robert Daniels很可能得知消息，很可能逃离了住所，所以Jack要迅速赶到他的住所逮捕他。



■任务：找到Robert Daniels

开车去找Robert Daniels，跟着屏幕右下角雷达上的黄色箭头来到他家。刚到达他家外面，这家伙就开车逃跑了。由于

他是事件目前获得的唯一线索，所以必须要抓住他。

开车跟踪他驾驶的车辆，注意躲避路上的车辆一直跟着他的车就可以了，即便被他甩开也可以按照右下角雷达上的黄色箭头再次找到他。来到1023 North Broadson的一座办公大楼地下停车场，这个任务就完成了，下车后进入下个任务。

剧情 Jack来到大楼后和Michelle通话，Michelle对这件事感到奇怪，不明白Robert Daniels为什么要跑到LA的金融中心去。Michelle通知Jack说副总统的车队要经过那幢大楼，而且与总统特勤人员的联系受到干扰无法通知他们改变路线，所以只有靠Jack找到Robert Daniels来问取更多的情报。



■**任务：进入基地，活捉Robert Daniels**
1.打开锁住的基地大门
2.找到并活捉Robert Daniels

注意敌人的位置，利用掩体干掉他们后，开车撞开大门。进入基地后，小心前行，干掉敌人后来到密码门处，分析密码开门。开门方式为按×键转动下方字母，调成上方密码后，字母会变为绿色，并不再闪动，拼成正确密码开门。上楼进入办公室，干掉多个敌人后，继续上楼。来到三楼，干掉大批敌人后，来到地图中黄色图标位置上楼。来到四层，干掉敌人后，来到角落的电梯处，再次拼凑密码开门。这次没有给出正确密码，随意调试即可。字母的位置正确后，字母会变为绿色，并不再闪动。进入电梯来到Robert Daniels处。继续干掉多个敌人，最终活捉Robert Daniels。



以下事件的发生时间在 上午9时~10时
am9:00~10:00

■**任务：通过适当的施压，使犯人说出更多情报。**

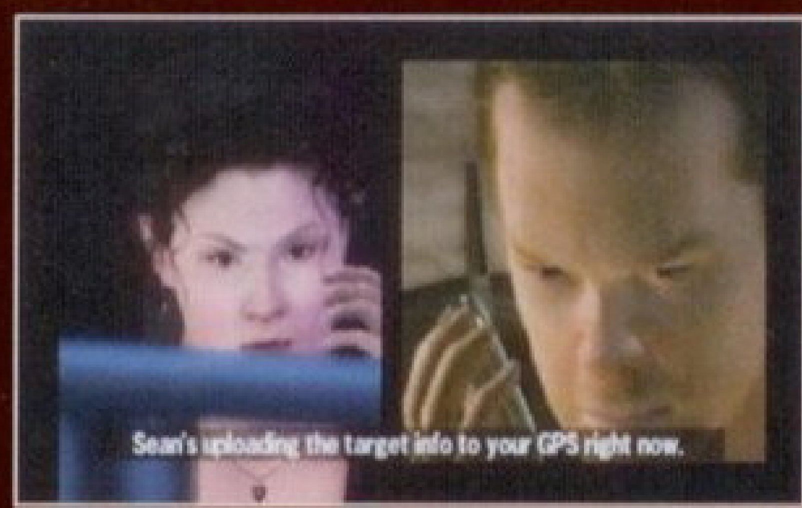
剧情 询问成功后获得情报，有7个狙击手埋伏在副总统车队行走路线两旁的建筑里。因为无法通知副总统改变车队路线，Jack决定自己干掉这些狙击手，Sean则负责用卫星找到狙击手的位置。



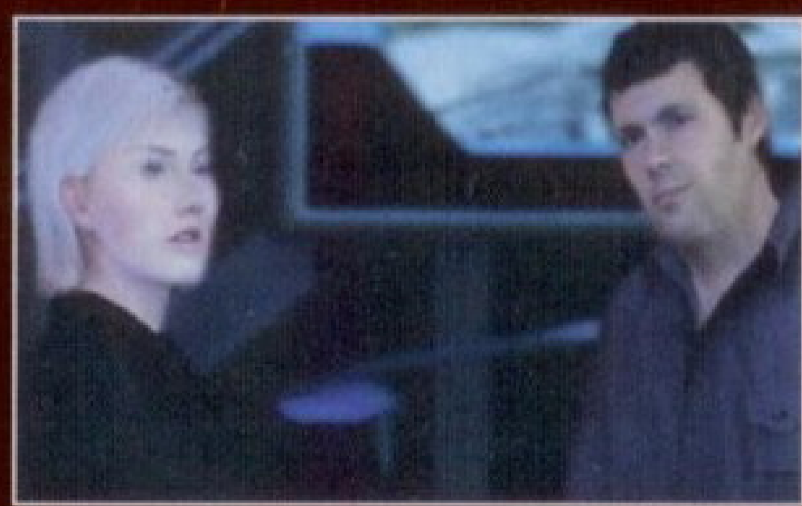
■**任务：1.找到潜伏在五个建筑之中的狙击手**
2.干掉狙击手

在限定时间内，使用卫星成像确定狙击手的位置。

剧情 Sean使用卫星成像系统把狙击手的位置确定以后和CTU总部联系，总部把这些狙击手在楼层中所处的位置更新到了杰克的GPS定位系统中，接下来该杰克出场用狙击枪干掉每个狙击手了。



剧情 狙击手被干掉，但是车队仍遭到地面进攻，副总统受伤，幸好没有生命危险。同时Jack的女儿Kim来到CTU报到，开始在CTU实习。这时Jack发现Robert Daniels偷了一辆车开走了，然后开始跟踪。



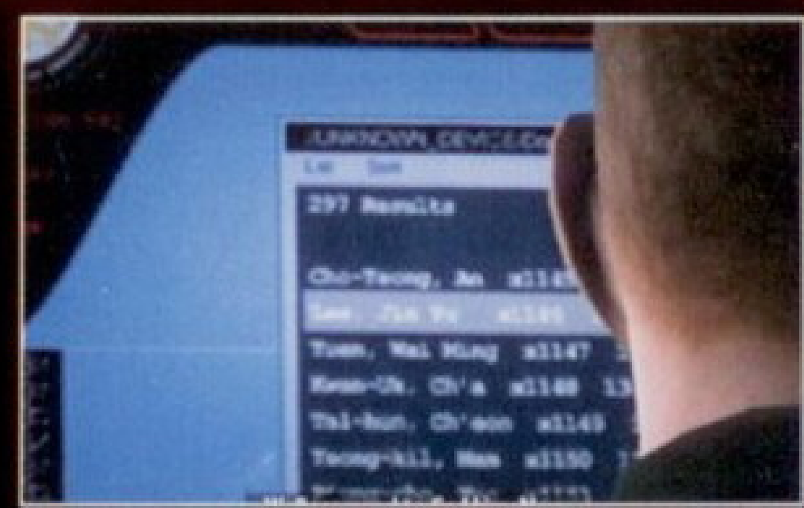
以下事件的发生时间在 上午10时~11时
am10:00~11:00

剧情 Jack打电话告诉CTU，他在跟踪Robert Daniels，Sean则开始修复之前拣到的那个PDA中的数据，但因PDA的保护程序，需要在7分钟内完成。

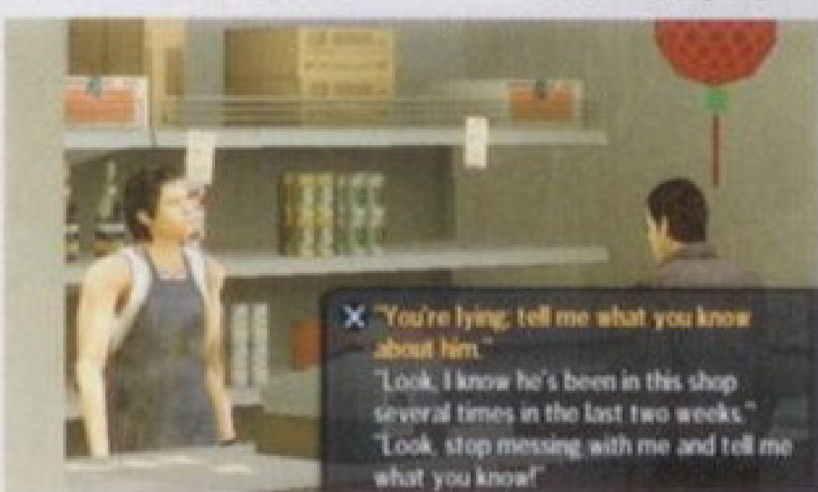
■**任务：1.恢复损坏的数据**
2.破解加密文件

完成数据恢复后，再继续两次密码破解任务。

剧情 完成后发现PDA里面有一份货船上的船员的名单，与CTU掌握的船员死亡名单对比发现一个叫Lee Jin Yu的美籍韩国人当时并不在船上，Tony决定马上去找他。Jack跟踪Robert Daniels来到Thousand Oaks。电视里播放总统David Palmer讲话。Tony来到Mr.Shin的店寻找Lee Jin Yu的线索。



■**找到Mr.Shin，询问关于Lee jin YU的情报**
■**任务：1.和店员说话**
2.找到Mr.Shin所在的房间
3.和Mr.Shin说话得到信息



进入商店和店员说话，他说他不知道Lee这个人。和他继续对话，他说应该找Mr.Shin谈谈，Mr.Shin就在店后面的房间里。来到后面的房间，Mr.Shin跑了出来，赶紧追赶他，按住×键跑步追赶他，小心不要撞到路上的车辆和行人影响速度，还要避开他搬动的物体。这里有些难度，不要被他甩开的距离太长，不然任务就会失败。

剧情 抓住了Mr.Shin。电视里继续播放着副总统的讲话，大意是说他现在身体已经康复，有能力重新回到白宫行使总统权力。（season2结尾，Palmer遭到恐怖分子的生化武器袭击，一个女刺客通过与总统握手将毒素传给Palmer）



以下事件的发生时间在 上午11时~12时
am11:00~12:00

剧情 副总统的医生Kevin鼓励副总统要振作。另一方面Tony则问出了Lee Jin Yu的地址，然后跟总部的Michelle联系，说他马上过去找Lee，Michelle则给Tony调去一个小队作为增援。



下个目标是Lee的住所。向前走左侧有一辆车，开车沿着雷达黄色图标的指示来到Lee的住处。

■**任务：1.来到六楼**
2.把Lee带回CTU

这里的流程非常直线，只要沿楼梯一直向上，穿过狭长的走廊，干掉一些敌人后来到六楼就能见到Lee。期间注意挟持人质的匪徒，要用爆头干掉。



以下事件的发生时间在 中午12时~1时
am12:00~1:00

Tony和CTU队员经过狭长的走廊终于找到Lee Jin Yu，把他逮捕后需要把他带回CTU总部进行审讯。

另一边Jack则来到Thousand Oaks的一个肉品加工厂外面。他打电话给Michelle说明他的位置，那里是袭击副总统的恐怖分子的基地。镜头转到Tony这一边，敌车出现并追击Tony。

■**任务：开车把他送到CTU总部，路上要小心敌车的撞击。**





剧情

将Lee Jin Yu带回CTU后，Tony问是否从PDA上获得了更多的信息，Michelle说没有。看来都指望Lee Jin Yu了。紧接着Tony又接到一个匿名电话，说今天LA的4处地铁站会遭到一个名为Eddie Cain的人组织的沙林毒气攻击。不管真假，Tony带队去了地铁站。这时CTU的地区主管Ryan Chappelle来到，（这家伙是个一切按规章制度办事的死板的人，估计没人喜欢他，season3中更是莫名其妙的被恐怖分子点名要他的脑袋，总统为了顾全大局，同意由Jack亲手杀死他并交给恐怖分子，最窝囊的死法……我也没明白恐怖分子为啥点名要他死）Chappelle质问Michelle说为什么没有将Lee Jin Yu的事情告诉他，并决定亲自审问Lee Jin Yu。地铁站外，CTU已经部署完毕。





■在发动瓦斯爆炸前找到并逮捕Eddie Cain

■任务：1.找到Eddie Cain

2.找到Mr.Shin所在的房间

3.活捉Eddie Cain

首先和两名CTU SWAT队员下到二楼，干掉敌人后继续下楼。在前方有几个敌人挟持人质，要小心控制准星干掉他们。然后继续下楼，这时雷达上出现两个黄色箭头，往左走不能通过，先向右走，到达楼梯处，找到了Eddie Cain。他见到主角立刻逃跑，沿着他的路线追赶，在地铁轨道上追赶时除了要小心敌人，还要小心驶来的地铁。利用铁道两侧的空隙躲避即可。

一直来到地铁轨道旁的一个房间，干掉几个敌人后，将Eddie Cain逮捕。

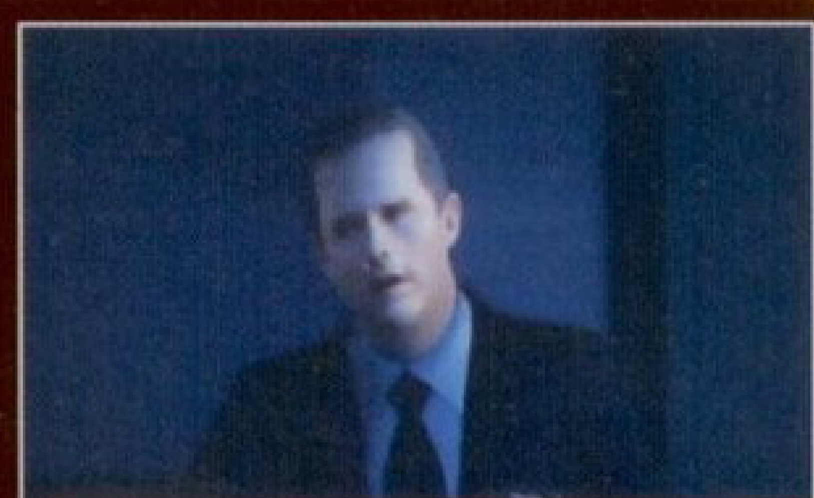


剧情

成功解除毒气危机后，Tony和Michelle通话，Michelle说其他三处毒气罐都没有遭到反抗就解除了，同时告知Chappelle接手Lee Jin Yu的事。Jack的小组发现肉品工厂的恐怖分子已经提前撤走，与Michelle通话时，Michelle跟Jack说了沙林毒气的事情，但是缴获的并不是沙林毒气，只是一种烟雾弹伪装的。最后告知Jack



说Tony已经找到了Lee Jin Yu并带回了CTU本部准备审问。这时Chappelle已经开始审问Lee Jin Yu了。同时，Jack发现冷库里吊着一具尸体，人已经死了很多天了，尸体脖子上的狗牌写着“Lee Jin Yu”。这才是真正的Lee Jin Yu，Jack立刻打电话给Michelle，说现在CTU里的Lee Jin Yu是假的，不管他是谁，都是设计好故意让CTU发现并带回去的。Chappelle



审讯假Lee Jin Yu，说到PDA的时候假Lee Jin Yu很痛快地说出密码，Chappelle并没多心直接输入了密码，Michelle要求停止审问的电话迟来一步，PDA其实是个小的电子脉冲炸弹，大楼的电子系统被破坏了，与外界的联系被中断。Michelle到技术室试图重启系统。Jack电话通知Tony，说CTU肯定发生了什么，毒气事件只是为了让CTU派出所有的外勤人员，调虎离山而已。此时，CTU的门被炸开，恐怖分子进入并占领了CTU大楼，他们头头叫Peter，假Lee Jin Yu真名叫Joseph。



以下事件的发生时间在 下午1时~2时

pm1:00~2:00

剧情

原来恐怖分子试图获得CTU电脑里的一些数据。在技术室修理的Michelle和Kim逃过了恐怖分子的攻击，当他们发现恐怖分子已经控制了大楼后，Michelle带着Kim前往安全地点M3房间。

■任务：1.保护Kim到一楼的M3安全房间

2.沿楼梯到一楼

3.到M3房间

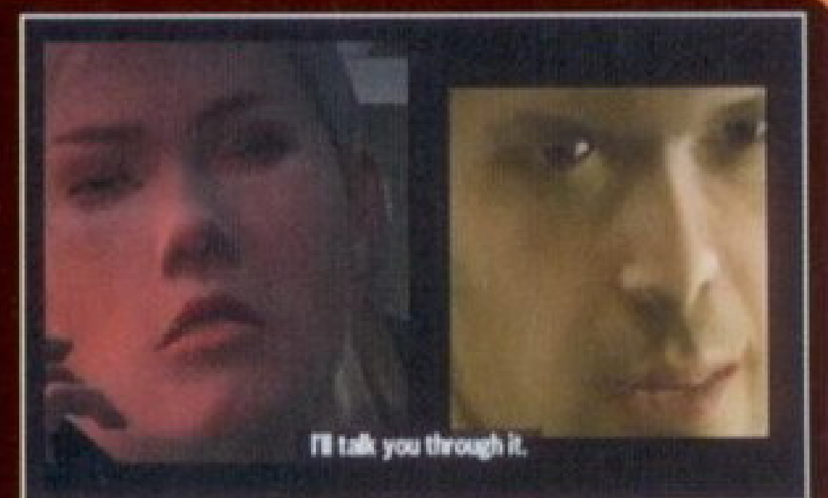
沿楼道前进，来到一扇无法打开的大门处。在旁边门前的开关处破解门锁，破解后这扇门打开，进入后干掉敌人继续前行。这里的场景比较复杂，在桌子上可以找到加血包等物品，另外要小心办公室的人员，不要误伤。被歹徒劫持后要小心瞄准进行解救，不过速度要快，不然会被歹徒杀死。普通人员的死活人数关系到关卡的完成度，所以尽量多救。来到楼梯处，小心楼梯拐弯处的敌人，下楼后就来到了一楼，第一个任务完成。

M3房间在地图左下角的位置，不过前方的门打不开，所以只能绕远路过去。沿走廊来到中间大厅，干掉敌人后来到M3房间，任务完成。



剧情

到了M3门口，Kim刚走进去，Michelle就被恐怖分子发现，在确定没有其他人后将Michelle带走了。Kim躲在屋子里和Jack联系，Jack和Tony得知了大楼里面的情况。Tony要Kim前往数据室。



■下午1点半根据Tony的指引来到三楼找到数据房间

■任务：1.来到三楼的主服务房间

2.从Tony的办公室获得一把钥匙进入数据房间

控制Kim在左手位置的桌子上得到补血剂、电击枪和PDA。由于电击枪发射一发子弹有很长时间的电力恢复时间，所以不要和守卫发生冲突，直接避开他们就可以了。他们的AI不高很容易躲避，即便被发现了也不会任务失败，赶紧跑开躲避即可，不过被发现会影响完成度。先不要去守卫处，直接向地图上方走，用分析仪开门，来到楼梯处。直接上到三楼，任务1完成。

小心躲避敌人，沿楼道前进从地图中间房间来到右上角黄色五星位置。进入CTU bull pen，这里一楼有很多敌人，千万不要下去。按△键作出潜入动作，这样潜入不会被下面的人发现。在中间小房间获得钥匙，然后从二楼前进来到黄色图标位置，用钥匙开门进入。

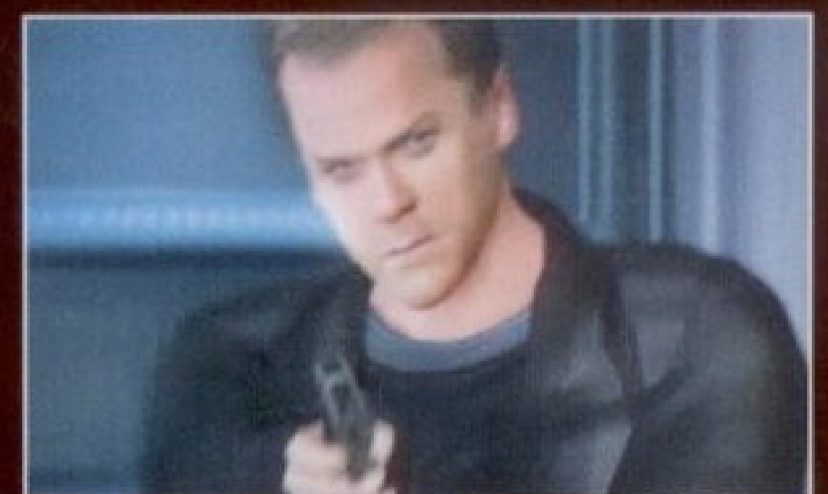


剧情

Kim在数据室发现敌人在找数据，然后用Tony告诉的方法阻止了数据传送。恐怖分子内部开始出现矛盾。Peter通过Sean联系到了Tony，说他想要某个硬盘，如果不给他，每隔10分钟就杀一个人质。第一个牺牲者就是Sean。Kim见状主动提出在硬盘上装上追踪器然后交给恐怖分子。Kim的决定救了Michelle一命。Peter得到硬盘后，和Nina通话。（Nina Myers，游戏中好像没有提及她的名字，如果没看过24电视剧，就不会知道这个人是谁。这是个大反派，Jack的妻子Kim的母亲就是她杀的。s1-s3登场，s3里被Jack毙了）原来这些数据是Nina需要的，她还提醒Peter注意硬盘是否被追踪，结果Kim放置的追踪器被发现。从电话的对话中可得知Peter很了解Jack，他知道Jack很看重女儿Kim，决定用Kim为人质逃离CTU大楼。此时小喽罗的头目再次和Peter发生争执，Peter一枪干掉小头目，结果恐怖分子开始内讧。Michelle找到机会通知外面的Jack和Tony攻入大楼。Jack进入大楼后通过敌人对讲机得知8分钟后有直升机来接应Peter等人，因此决定去楼顶击落直升机。







以下事件的发生时间在 下午2时~3时

pm2:00~3:00

■来到楼顶击落准备逃跑的直升机

■任务：1.得到强力武器

2.在楼顶用击落直升机

沿楼道前进，目标是左上角的楼梯。路上小心敌人，还要注意保护职员。来到三楼，目标是场地中下方的黄色标志位置。在门口密码锁位置输入给出的密码开门进入，在里面得到各种强力武器。



沿原路返回快速来到楼梯，沿楼梯来到楼顶。干掉杂兵后直升机出现，注意躲避直升机的攻击，在其发射子弹的间隙使用机枪攻击它，直到干掉直升机。

剧情 直升机被击落，Peter见直升机没了，就挟持Kim坐车逃跑。而开车的，正是从DC赶来的Chase。

■开车从freeway离开

开车来到警车的位置后向右拐进入freeway，警车的速度很快，而且会不时撞过来。小心警车设置的关卡，不要被堵住。根据提示一直来到黄色标记处，任务完成。

剧情 Jack急切地想知道女儿的下落，但是CTU的设备要重启还需要7-8分钟的时间。

■来恢复数据，这次数据簇多了一个种类，增加了对应△键的数据簇，难度有所增加。完成后调试两次7位密码，再按照路线图，记忆正确的路线，选择路线从Start到Target位置。

剧情 CTU设备基本恢复。Jack接到Peter的电话，（从对话猜测Peter以前是Jack的部下）。因为Kim在交出硬盘之前给硬盘加了密，Peter要求Jack去Agency's Branch，利用那里的软件给硬盘解密。



以下事件的发生时间在 下午3时~4时
pm3:00~4:00

剧情 CTU查出那个假冒Lee Jin Yu的人真名为Joseph Sin Chung，他是一个美籍韩国人。电路学专家，没有严重的犯罪前科。Jack悄悄地走出CTU大楼，准备去Agency's Branch。



■任务：1.在规定时间内来到agent建筑外

2.从停车场选择一辆车驾驶，根据屏幕雷达前头指示位置，在两分钟内来到agent建筑外。

剧情 到了大楼外，Peter要Jack利用大楼的数据终端获得一个解密程序。而这都要靠Jack自己一个人，如果Jack被抓失败，Kim就会死。

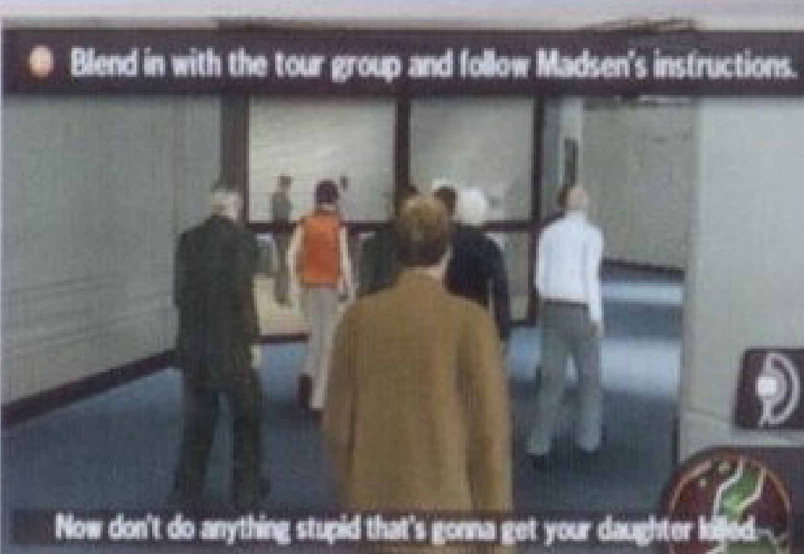
■按照Madsen的指示找到并上传破解文件

1.找到进入大楼的方法

2.加入参观队伍

3.进入机密室

4.通过卫星连线把数据传过去



和前台服务员说话，注意选择是否带枪的时候不要选择最后一项，对话完毕得到允许进入主楼。来到右侧房间，进入说话的人群。这时屏幕下方出现“FOLLOWING”字样，跟住他们来到会场。根据屏幕指示和提示来到旁边立柜，使用密码打开立柜得到员工卡。然后返回人群跟随他们继续前进。人群再次停下后，到旁边房间内使用电脑。小心巡逻，成功输入后返回人群。继续跟随人群前进，上楼后需要从守卫人员身上拿到钥匙卡，注意不要被监视器发现。干掉守卫得到密码卡，然后注意躲避监视器，按住□键拉动尸体，把尸体拖到沙发后面，然后快速返回人群。跟着参观团来到餐厅，然后解散。Jack先去门卫出示证件，然后进入上一层。到了上一层先去寻找卫星连线设备（Sat-Uplink cable），破译密码进入房间。房间里有温度感应装置，地面被分成很多格，进入某个格那里的温度就会升高，屏幕上会有显示，温度升高至方块变红闪烁就会报警了。然后就是到技术室下载解密程序，最后到楼顶找到卫星天线。

剧情 Jack成功地利用卫星连线将解密程序上传到了Peter那边的电脑里，这样Jack对Peter来说已经没有利用价值了。

以下事件的发生时间在 下午4时~5时
pm4:00~5:00

剧情 CTU收到了Agency's Branch的警报，Jack打电话给Tony说明了情况，并要求追踪Peter电脑的IP地址。紧接着大楼的保安追了出来。

■任务：Jack到达CTU的秘密安全房间

Jack前方不远处有三辆车可以进入驾驶，这些车辆的性能有些区别。跑车速度快，警车驾驶稳健，货车抗击打能力强。在经过几次黄色标记后来到一个房子前，完成当前任务。



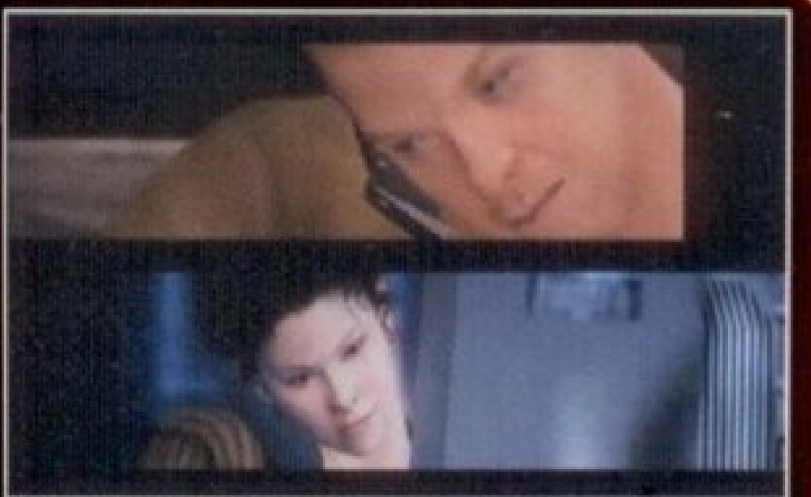
剧情 Jack到达CTU的秘密安全屋，打电话问Tony追踪IP地址的进展。Tony说Chappelle已经发现了Jack的单独行动，并下令停止追踪IP地址。Chappelle接过电话把Jack训了一通。镜头转向Peter方面，Peter的基地遭到一群武装份子的袭击，是Peter干掉的那个头目的手下来报仇，Chase为了获得Peter的信任，帮助他们迎击敌人。



■任务：1.从前方找到狙击枪，然后狙击下方远处的敌人

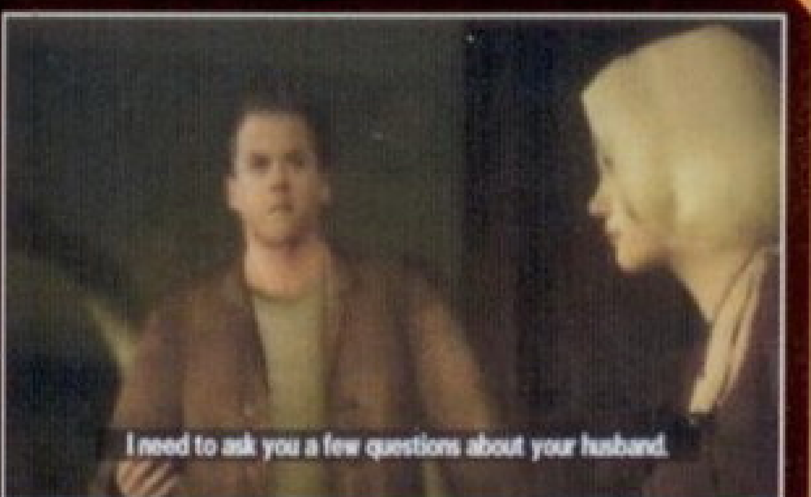
2.消灭房子内所有敌人后完成任务

剧情 战斗中Joseph手上的某个叫"Synchroniser"的仪器被击中损毁了，Peter说不要紧，能搞定，Joseph说只有不到5小时了，怎么可能没关系。5小时后他们准备干什么？现在还不知道。Jack冒着被Chappelle发现的危险打电话求助Michelle，说Peter有个妻子叫Donna，从她嘴里可能会得到一些找到Peter的线索，而Jack需要Michelle查出她现在的地址。



以下事件的发生时间在 下午5时~6时
pm5:00~6:00

剧情 Jack找到了Donna，Donna却说已有1年多没见过混蛋Peter了。此时Peter正带着Chase来到一处技术实验大楼，Chase要在这里找到"Synchroniser"的替代品。



■潜入技术实验室找到一个新的synchroniser

■任务：1.偷取桌子上的钥匙

2.找到synchroniser

和柜台服务人员对话，等她进屋后，快速跑到正前方左侧桌子处取得钥匙，在监视器反应时间内跑出监视范围，开门进入左侧房间。按照屏幕指示的位置前进，这期间要注意躲避守卫，或者干脆用电击枪击晕他们，用电击枪攻击人不影响任务完成度。开密码锁后小心躲避监视器前进，可以利用楼道内的箱子作掩护，按照雷达的提示，分别来到几个黄色标记位置即可完成任务。



以下事件的发生时间在 夜晚6时~7时 pm6:00~7:00

剧情 原来Peter准备通过人为引发LA大地震。镜头转到Jack这边，他说服Donna与自己合作,交待Peter的行踪。询问中Donna说有个叫Del Toro的人以前Peter做过军火和毒品交易，并给了Jack地址。



■任务：审问关玩法同前。不同之处是到后犯人心率和询问压力会移动位置，难度增加

剧情 审问过程中Donna说有个叫作Del Toro的人，以前和Peter做过军火和毒品的交易，并给了Jack这个人的居住地址。

■任务：Jack立刻前往寻找Del Toro
■任务：1.来到楼顶
2.逮捕Del Toro

沿楼梯上到二楼，这里有很多敌人，也有很多居民。小心不要攻击到居民，干掉所有敌人后继续上楼。这里很多房间不能进入，来到上面后接电话并收到地图，按照地图所示沿阳台走廊来到对面。这里又出现大批敌人，也有很多居民。同样干掉敌人后，完成任务。

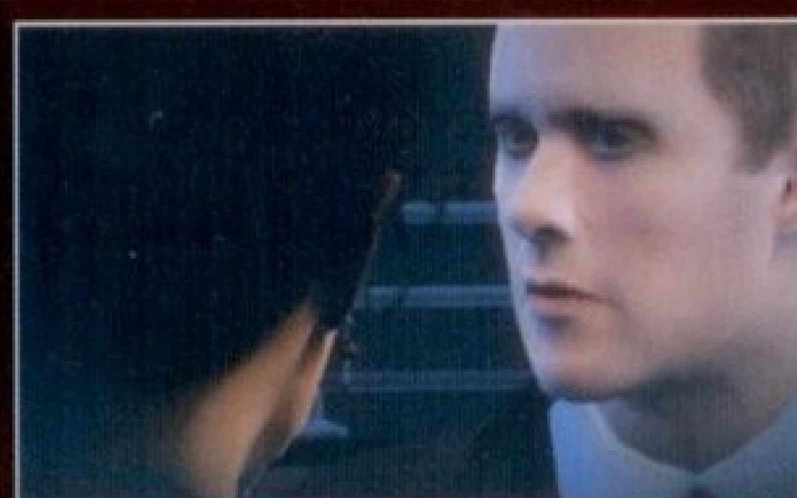


剧情 杀光了Del Toro的小弟，Del Toro主动跑出来，接受了Jack的拷问。镜头转向Chase，Chase找到机会同Kim单独对话（小两口初次对话），表明了自己卧底的身份，并给她一部手机让她联系CTU并告知恐怖分子晚上10点前要引发地震的事情。Chase找到机会将Kim带出牢房，Kim找到有信号的地方打通了手机，并在Peter怀疑之前及时地从厕所走了出来，好险。



以下事件的发生时间在 夜晚7时~8时 pm7:00~8:00

剧情 Michelle和Tony背着Chappelle偷偷电话通知Jack，说了Kim来电一事。并告诉他Kim身上有追踪器，但是信号很弱，只能在她附近才能侦测到。Jack正好从Del Toro得到了Peter的地址，他准备去找Kim。接着Michelle和Tony来到会议室，Chappelle正等他们，地质学家Jennifer Wright博士通过电视会议系统证实了人为引发LA地震的可能性。LA建在数条交错的裂缝之上，只要在主要裂缝交点制造一次威力巨大的爆炸就可能引发地震，不过这需要将炸药埋在很深的地底，没有大型机械的帮助是无法实现的。于是CTU开始通过交叉比对已知的裂缝焦点、有大型钻孔设备的工地和"Synchroniser"的频率来确定恐怖份子埋设炸弹的地点。





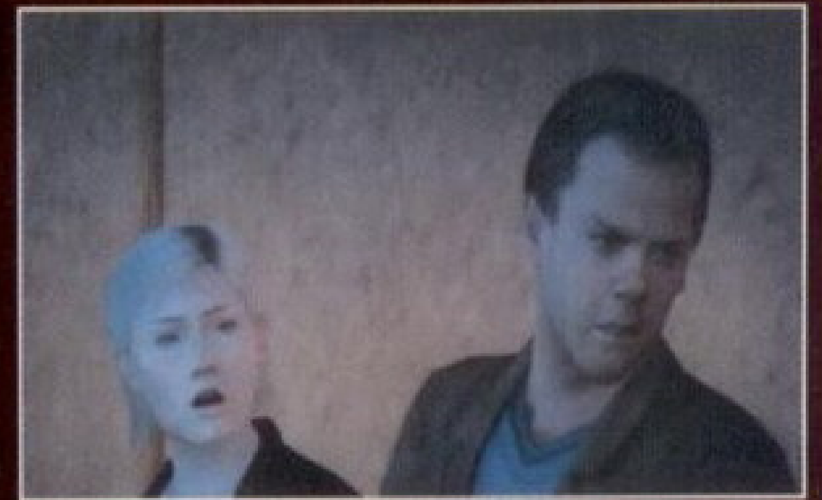
剧情 通过交叉比对的方法，Michelle找到了8处可能埋设炸弹的地点，CTU立刻展开行动进行调查。同时Chappelle调来一名技术人员接受了殉职的Sean的工作。另一方面Jack找到了Peter的基地，正准备潜入基地的时候，女友Kate Warner（第2季中Jack交到的女友，本来是被CTU保护的对象，原来她跟着Jack几个小时就看上Jack了-_-）打来电话说自己正在被监视，Jack回话要她一定要镇静，可以打电话给警察，等手头的事情完成就回去找她。

■任务：找到Kim,她在基地的北部
1.进入主建筑
2.找到Kim

继续开车沿着黄色标志前进来到敌人的基地。躲避敌人和探照灯来到主建筑前，接到电话后收到这里的地图，可以按PDA查看。如果要远距离攻击他们的话，可以按住L1键等准星大圈内出现的小圈瞄准到敌人身上再按R1键开火攻击。进去后小心干掉敌人，在限定时间内小心躲避敌人和探照灯一路来到指定地点找到Kim。



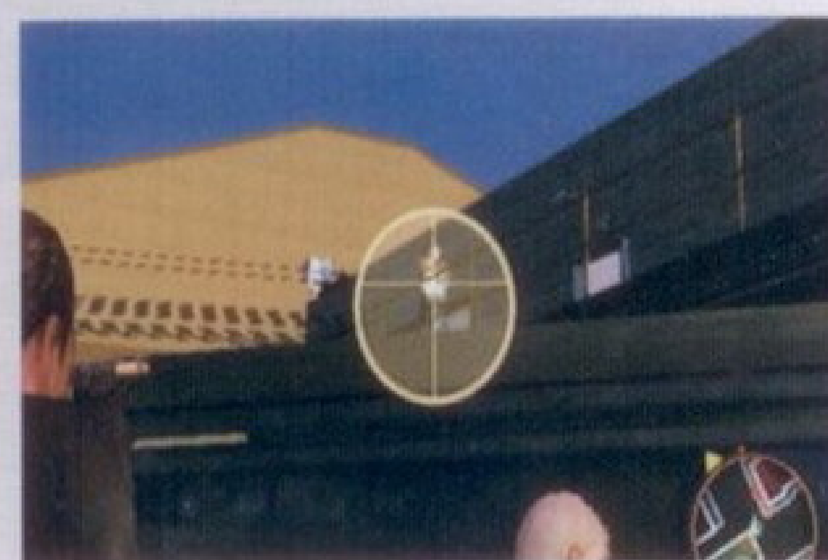
剧情 Jack找到Kim，同时和Chase接上了头。镜头转向CTU这边，派出寻找炸弹的几个小队无一收获。Jack告诉Chase说恐怖份子拿走了CTU的电脑硬盘，里面有CTU特工的资料，要Chase注意寻找。



以下事件的发生时间在 夜晚8时~9时 pm8:00~9:00

剧情 接替Sean的Adam Kaufman来CTU报到（此人我记得是s3里面的CTU技术员，这里应该是对他首次来CTU做个交待）。Jack这方面正准备和Kim一起逃离恐怖分子营地。

■任务：和Kim从基地逃出
1.到达基地南部
2.和Kim来到Jack的汽车位置



这里增加指令可以控制Kim的行动，按R2键出现指令可以选择让她跟随或者原地站住。干掉地上和平台上的敌人后继续前进，注意观察前方墙上的探测器，可以用枪把它破坏。屋内的敌人众多，要小心对付。在场地中可以找到加血包，也可以按照地图上的十字标志找到加血机。一路杀到黄色标记处来到外面，外面的敌人众多又是一场硬仗。干掉他们后又来了一批吉普车，这里要小心。干掉他们后来到Jack的汽车处，上车离开。

剧情 驾车逃离营地的途中，Jack和Michelle通话，这时Michelle发现CTU无法正确识别Jack的位置。Jack猜测是Peter入侵CTU大楼时对CTU的设备做了手脚，这样CTU就无法正确确定炸弹的位置。



■任务：把Kim带回CTU
1.从Storm drains逃脱
2.来到高速公路
3.到达The Financial district
4.回到CTU

看似要去多个地点，其实目标就是CTU。开车途中会有很多车辆撞击过来，小心利用道路上的车辆进行躲避。跟着黄色箭头一直来到CTU。



剧情 Adam找到了影响卫星定位的程序，但是却引发程序的保护机制，必须在时限内解除否则系统将被破坏。

■任务：拆除炸弹，方法同前。

以下事件的发生时间在 夜晚9时~10时 pm9:00~10:00

剧情 Jack和Chappelle的交锋，Chappelle说他违反规定并破坏国家安全，Jack说这是不得已而且自己能够把握分寸。（电视剧中他们两个对话也基本就是这类，没新意阿）

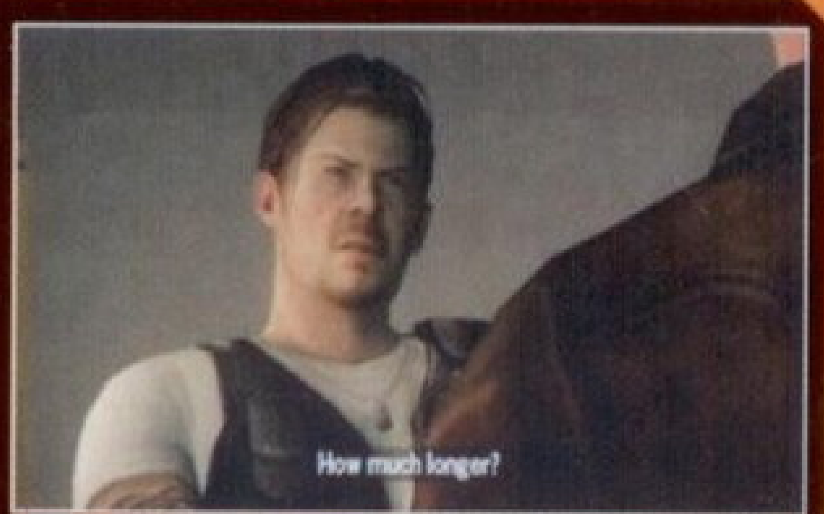
■CTU修复了卫星系统，准备再次扫描炸弹位置

■任务：拆除炸弹

用右摇杆移动探测器，移动到炸弹所在位置手柄会感到震动，屏幕下方会出现时间槽，稳定在这个地方一段时间就会确定炸弹。在规定时间内找到最少8个炸弹即可完成任务。（不过完成度为0）



剧情 CTU找到10个炸弹信号，但是只有8个外勤小队，Tony决定加入外勤小队以加快速度。Chase在门外偷听Peter和Joseph谈话。Peter对Joseph还没破解CTU硬盘的加密表示不满，Joseph提醒他不要忘了是为谁工作。



■任务：1.找到炸弹　2.解除炸弹

沿路来到地图中部第一个黄色标记位置。来到这里等待CTU的是大批的敌人，小心对付他们。沿着黄色标志的指示一直来到白色屋子里。



Tony带领的小队找到了一个计时器，计时器连着炸弹，必须先拆掉计时器。解除定时装置，先是破解两次密码，然后连接方块拆除定时装置。

先切换武器为狙击枪，干掉楼上的两个敌人。然后向黄色标志处前进，来到这里用狙击枪射击油桶开路。干掉敌人后跟随指示行动，再次使用狙击枪干掉敌人后从楼梯下去。来到对面大楼，来到楼梯处一直下去，来到炸弹处时间还剩9分钟。掩护两名队员拆弹，不要让敌人干扰队员的拆弹工作，屏幕下方中部的进度条代表拆弹进度。

剧情 解除了炸弹，Tony向CTU汇报，说其他的炸弹应该也设定了同样的爆炸时间，所以其他小组只有半小时左右的时间来拆除炸弹了。Jack刚刚抵达任务地点，与拆弹小组见面后，敌人狙击手打死一名CTU小队队员。到达拆弹店后还有9分钟，但是拆弹小组的Evans遭偷袭身亡，只剩下助手Landis了。正当大家都以为最后的炸弹被拆除的时候，Adam在Jack的位置仍然侦测到信号，说明那里有两个炸弹，因为频率相同所以CTU只找到一个。炸弹爆炸后果然引发LA地震，城市一片混乱。

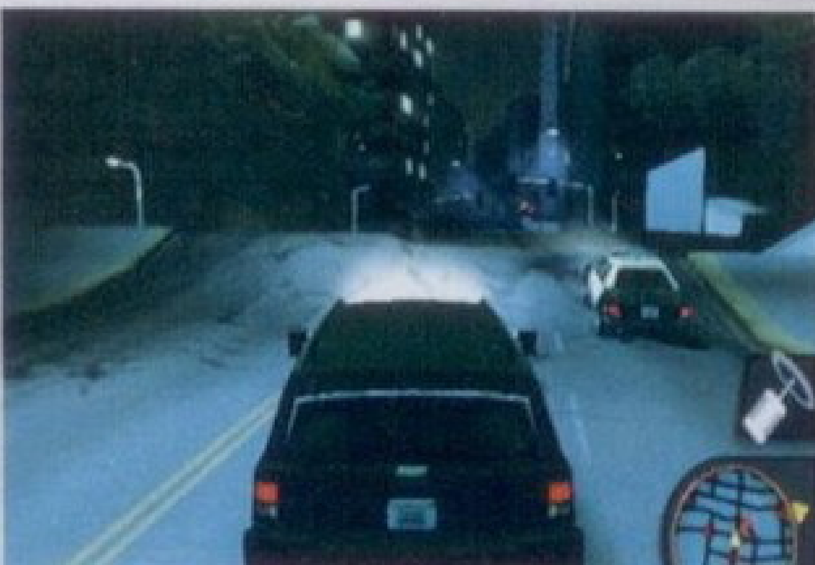


以下事件的发生时间在 晚上10时~11时 pm10:00~11:00

剧情 在开车回CTU的路上，Jack向Chappelle汇报情况。

目标还是雷达上的黄色图标位置。雷达上的红点代表发生爆炸的地区，尽量从别的道路绕过这些危险地带。

剧情 Peter抢先一步抓走Kate。





任务是救回Kate，隧道的路线是直线，所以沿路一直前进即可，小心隧道前方的敌人。

剧情 来接应Peter的是Chase。

Jack开车紧随其后，这里跟进前方的车就可以了。

剧情 Peter带着Kate准备用直升机逃跑。

以下事件的发生时间在 夜晚11时~12时 pm10:00~12:00

剧情 Michelle要Tony去Liechty Plaza，说那里的LAPD请求增援。Peter走前嘱咐Chase杀了跟上来的Jack。Chase为了不暴露身份，没能救下Kate，但是他谎称已经杀死了Jack。Peter给了Chase一个地址要他去那里。Tony赶到目的地，发现州长的保镖奄奄一息，暴徒绑架了州长。



■任务：跟着黄色箭头方向前进，这里正在进行电视台新闻现场，而却不时有市民跑过，千万小心不要打到他们。这里的路线也是直线方式，沿路来到台阶处，上去后继续前进。在黑暗的地方更要小心不要误杀好人。

剧情 Tony到了门外，开始与绑匪交涉。这里的玩法和前面逼供方式一样。与绑匪交涉中得知，绑匪的儿子生了重病，但因为Radford州长的政策，绑匪得不到医疗补助而无钱医治儿子的病，所以绑架了州长想救儿子。



剧情 Tony成功说服了绑匪，但是州长却直接杀了绑匪，然后出去对着记者说好听的。

以下事件的发生时间在 夜晚0时~1时 am0:00~1:00

剧情 在Chase的帮助下，Jack成功进入Peter的基地，目标是CTU的硬盘。Palmer总统这边，私人医生告诉他为了更好的康复，不能再进行任何电视讲话、公开露面等等活动。

■任务：进入Chung实验室得到CTU硬盘

1.找到扫描卡交给Jack

2.来到机密房间

下楼来到黄色标记所在的人那里，打倒他得到钥匙卡，然后原路返回把卡交给Jack。再向出现的黄色标记位置前进，来到电脑室使用PDA获得数据，完成后镜头切换到Jack这里。

用钥匙卡开门，按△键下蹲进入潜入状态前进，来到黄色图案标示的电脑室，Jack找到了硬盘，但是拔除硬盘必然会触发警报。尽管如此Jack还是拿走了硬盘。从里面出来后快速离开这里，来到雷达显示的黄色标记处。

剧情 Jack将硬盘交给Chase，自己则深入基地准备救出Kate。

以下事件的发生时间在 夜晚1时~2时 am1:00~2:00

■任务：1.进入Harris建筑找到Kate

2.保护Chase

按照黄色标记位置来到建筑内，干掉敌人在里面的小房间中找到Kate。Jack找到了Kate，却听到敌人发现了Chase的消息，Jack决定先去掩护Chase离开，就让Kate暂时待在房间里不要出来。然后来到顶楼干掉狙击手，使用狙击枪保护Chase来到汽车处。

剧情 Chase开车安全逃离，但是被Joseph跟踪。Jack回去找Kate却晚了一步，Peter带走了她。

以下事件的发生时间在 夜晚2时~3时 am2:00~3:00

剧情

Jack向CTU说明情况。Adam转给Tony一个匿名电话，电话那头是一名女性，她说有关于州长的重要情报需要当面和Tony说，约定在码头见面。Chase的车被盯上，被撞下了山坡，Chase爬了出来继续前进。



■任务：1.从撞车地点逃脱

2.来到山顶干掉Joseph

由于撞车失血，Chase间歇性不能看清前方事物。在火堆处干掉敌人获得一把枪，然后一直来到几个敌人位置后，来到一个分岔路口向左转进门，左面的屋子里有补血剂。然后消灭出现的敌人。然后继续向黄色标记位置前进，山坡处有敌人会把爆炸的桶打落，注意躲避即可。来到山顶和Joseph对决。

剧情

杀了Joseph之后，Chase通过Joseph的电话得到一个名为Virgil的男性的一条消息：Joseph的车已经准备好，要派一个人去开。Tony见到了电话那头的神秘人物，她为州长工作。她通过一条电子邮件发现州长与恐怖分子有联系，并给了Tony一张可以进入州长临时办公室的钥匙卡。紧接着一架直升机袭来，女人被打死。

■任务：1.摆脱直升机的攻击

2.来到Tony的汽车位置

攻击直升机是无效的，所以赶紧逃跑。按照雷达黄色箭头指示的位置逃，途中可以找到加血剂和加血点，一直来到黄色标记位置即可。

剧情

Chappelle责问Chase未经允许来到LA的事情，要送他回DC，Jack过去帮忙暂时留住了Chase。同时，Tony来到了州长办公室。

■任务：到达顶楼解救市民

小心干掉所有敌人，跟着黄色箭头来到楼梯处，上楼后来到黄色箭头位置。但是没有电，门不能打开。从旁边一扇门进去，在地面塌陷位置下去，打开电闸。然后返回黄色标记处，用PDA开门。进入后右转上楼梯来到雷达上黄色图案标记的房间。这里可以恢复HP，然后上楼，来到楼上后向着黄色标记位置前进。一路干掉不少敌人，来到保险柜位置后，用PDA破解密码，任务结束。

剧情

Tony找到了一张州长与Peter, Joseph还有另一个人的照片，证明他们有联系。Tony要Michelle利用政府官员用车上的反盗系统追踪州长的位置。

以下事件的发生时间在 夜晚3时~4时

am3:00~4:00

剧情

州长和神秘人物见面，他说要退出恐怖分子的计划，结果州长被灭口。Kate找到机会打了一个电话给CTU，Michelle要她不要轻举妄动，等待救援，并不要挂断电话以便CTU追踪。根据Tony找到的州长的笔记本电脑里的资料，CTU发现那个神秘男人叫Max，他是之前核弹危机和毒杀总统（这都是s2的剧情）的幕后人物之一，也要对早些时候的副总统暗杀事件负责。另外还发现Warner国际贸易公司有牵连，Kate的父亲就是这公司的总裁，之所以要绑架Kate就是为了要挟她父亲帮恐怖分子将什么东西运出国外。Jack觉得一个在Fort Lesker的废弃军事基地与此有联系。CTU想通过网络找到更多关于Fort Lesker的资料，但是国防部将资料都保护了起来。Tony直接请示Palmer总统，获许入侵国防部的系统。



■任务：入侵国防部电脑网络系统

第一个破解是新增加的玩法。从开始点连线到发亮红点处，走的路线越长越好，走过的路线会变成蓝色，不过每个点不能重复，每个位置只能走一遍。连接的越多后面的时间越长，下一步就是连接到终点了。有些地方不能通过，需要记住哪些地方不能通过。

完成第一个破解后，后两种破解方式都是前面遇到过的，不再细说。



剧情

Jack已经上路，Adam给他讲述找到的资料：Fort Lesker有一些实验室用来处理查没收缴的非法武器级核原料，这些收缴的核原料都归州政府所有，所以Max要和州长合作。另外，刚才的地震震中也位于Fort Lesker，所以现在那里的防卫应该还很松。Michelle说自己知道Kate的下落，准备告诉Jack，被Chappelle阻止，说不能让他分心。镜头转向Chase，他去跟踪Joseph电话里得到的线索，与恐怖份子接上了头。Chase拨通了Jack的电话，让他听到了自己和恐怖份子的对话：他们也要去Fort Lesker运什么东西。CTU帮Jack定位了Chase乘坐的车，Jack开始跟踪。





■任务：追踪Chase所在的卡车

开车追踪的时候要小心躲避前方坡上滚落下来的碎石，Chase所在的卡车会走有探照灯的道路，根据提示要走与其不同的路线，这两条道路有很多交叉点。卡车进入一扇铁门后会停下，这时要控制Jack立刻下车，小心躲避探照灯来到卡车旁边。

剧情

Jack顺利进入基地，Chase发现基地已经被恐怖份子占领，Peter也在，并开走了一辆满载货物的卡车去了码头。Jack救下一名基地士兵从而得知关闭基地的方法，随后联系Chase，要他去关闭基地。

以下事件的发生时间在 夜晚4时~5时

am4:00~5:00

向前走来到仓库内上楼梯来到2楼，在第一个路口向右走有加血点。向左转进门来到另一个仓库后向前走，干掉守卫的敌人到达主控制中心。Chase到达控制中心，Jack告诉他操作方法，要按照一定顺序操作终端。

■任务：按照黄蓝绿红顺序操作终端关闭大门，破解方法同前



剧情

基地开始关闭，但Chase被困住，Jack冲进去营救。



■任务：到控制室找到并救出Chase

按照地图指示来到控制室，这里的敌人很多，路上要小心慢行，2个补血点不要错过。

来到仓库后门保护Chase开门，开门后继续前进，没走多远就可以看到JEEP车。上车后向着黄色标记前进。通过两扇铁门后来到一个仓库内，这里的敌人很多而且火力强劲。消灭这里的敌人后沿楼道来到天台，外面敌人也很多。干掉他们后来到直升机处，登机离开。

剧情

Jack一行人直接赶往码头阻止核原料装船。Max和Peter对话说计划进行顺利，Kate的父亲也被迫同意合作。

以下事件的发生时间在 夜晚5时~6时

am5:00~6:00

Chappelle告诉Tony说Kate也在Max的船上，结果被Tony训了一顿，无言以对。

■任务：干掉所有敌人结束游戏

马上就要结束了。干掉Madsen后Tony坐直升机来接Jack和Chase，并说出了Max更多的情报。飞往海上客轮，用直升机上的机枪干掉客轮上的杂兵后，下来找到并干掉Max，结束了这场24小时的游戏。



□文/龙马

VOL.53

心动超值价 DVD+CD 9.80元

The Only Way to Enjoyment!

电新DVD

3 MAR 2006

Game New Power DVD

电玩新视界！ 影音无极限！

超级新品

最终幻想7-地狱犬的挽歌

搏击玫瑰××

恶魔猎人3特别版

摩托浪漫旅

达人道场

FC版超级马里奥中你所不知道的秘密



附赠CD 游戏音乐专辑 王国之心2

全国热卖中！

游戏改编的电影作品

特别企划

名作放映厅

《如龙》剧情欣赏

街霸OVA



爆炒CG

最终幻想7-地狱犬的挽歌

新鬼武者

金曲MV

古墓丽影2真人MV

最终幻想12主题曲

新鬼武者片头主题曲

Gackt-REDEMPTION

《电新DVD》VOL.53

游戏改编的电影/超级马里奥的秘密/街霸OVA VOL.2/《王国之心2》金曲CD

新作游戏发售表

《北欧战神传》的PSP复刻版终于就要发售了，而PS2版的《北欧战神传2-希尔梅利亚》的准确发售日依然是未定，真是让系列的老玩家等得焦急万分！这段时间值得关注的还有《真女神转生-葛叶雷道对超力兵团》和《绝体绝命都市2》，这两个都是有着很好口碑的名作续作。 □责编/猴子

PS2

3月2日			
★CAPCOM 街机合集	カプコン アーケード コレクション	ETC	CAPCOM
任侠传 渡世人一代记	任侠传 渡世人一代记	ACT	元气
伊苏-纳比希提之匣	イースーナピシュテムの	A.RPG	KONAMI
007 来自俄罗斯的爱情	007 ロシアより爱をこめて	STG	Electronic Arts
恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	デビルサマナー 葛叶ライドウ对超力兵团	AVG	ATLUS
流行音乐12	ポップンミュージック12 いろは	ETC	KONAMI
机动战士高达 Climax UC	机动战士ガンダム クライマックスU.C.	SLG	BANDAI
天下人	天下人	SLG	SEGA
3月16日			
★最终幻想12	ファイナルファンタジーＸⅡ	RPG	SQUARE・ENIX
吉他狂人5&狂热鼓手5	Guitar Freaks V & Drummania V	ETC	KONAMI
胜利赛马7 MAXIMUM2006	Winning Post 7 MAXIMUM2006	SLG	KOEI
3月23日			
遥远的时空中3 命运的迷宫	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫	RPG	KOEI
柏青嫂 信长之野望 天下创世	パチスロ 信长の野望・天下创世	ETC	KOEI
★皇牌空战ZERO 贝尔卡战争	Ace Combat Zero Belkan War	SHT	KONAMI
★真・三国无双4帝国	真・三国无双4 Empires	ACT	KOEI
3月29日			
球会创造 欧洲冠军杯	プロサッカークラブをつくろう！ ヨーロッパチャンピオンシップ	SLG	SEGA
3月30日			
六星闪亮 星降之都	六ツ星きらり～ほしふるみやこ	RPG	千世
黑猫 JI机械天使	BLACK CAT ～JI机械仕挂けの天使～	RPG	CAPCOM
新世纪福音战士 钢铁的女朋友（特别篇）	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド <特 e编>	AVG	SEGA
忍道 匠	忍道 匠	ACT	SPIKE
★梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	RPG	SEGA
绝体绝命都市2-被冰冻的记忆	绝体绝命都市2-冻てついた记忆たち-	AVG	IREM
伊苏V失落的凯芬 沙漠王国	イースVロスト・ケフイン	A.RPG	TAITO
异世纪传说2	Another Century's Episode 2	RPG	BANPRESTO
4月6日			
职业棒球-火热赛场2006	プロ野球 热スタ2006	SPG	NAMCO
职业棒球魂3	プロ野球スピリッツ 3	SPG	KONAMI
4月13日			
罪恶工具 XX SLASH	ギルティギア イグゼクス	FTG	SEGA
4月20日			
★大神	大神（OKAMI）	ACT	CAPCOM
勇者斗恶龙 少年杨格斯和不可思议的迷宫	ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思议のダンジョン	A.RPG	SQUARE-ENIX
4月27日			
银河天使2 绝对领域之扉	Galaxy Angel 2 绝对领域の扉	RPG	BANPRESTO
KOF 极度冲击2	KOFマキシマムインパクト 2	FTG	SNKPLAYMORE
SEGA AGES 2500系列 Vol.26 爆裂刑事	SEGA AGES 2500シリーズ刑事 Vol.26デイナマイト	ACT	SEGA
SEGA AGES 2500系列 Vol.27 铁甲飞龙	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.27 パンツアードラグーン	STG	SEGA
5月25日			
新豪血寺一族-烦恼解放	新.豪血寺一族-烦恼解放	FTG	EXCITE
预定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダーク-ザニューナイトメアー	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレード 2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレード・オーケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレード・オーケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
CLANNAD	CLANNAD-クラナド-	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略Ⅶエクシード	SLG	SystemSoftAlpha
★龙虎之拳・天地人	龙虎の拳～天・地・人～	FTG	SNKPLAYMORE
便利店4	ザ・コンビニ 4	SLG	HUMSTAR
超龙珠Z	Super Dragon Ball Z	ACT	BANDAI
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
世界坦克博物馆	ワールド タンク ミュージアム	SLG	SUCCESS
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说 4	圣剑传说 4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园 -大海与夏天的回忆-	パチパラ12 -大海と夏の思い出-	ETC	ISE
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.1 再诞	.hack//G.U. Vol.1 再诞	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくようなな速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハーツ	SLG	KID
心跳回忆	ときめきメモリアル	SLG	KONAMI
女孩版 2nd Kiss	Girl's Side 2nd Kiss		
SEGA 2500系列Vol.24 东京番外地	SEGA 2500シリーズVol.24 ラストブロンクス	FTG	SEGA
北欧战神传2	ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-	RPG	Square-Enix
★战国BASARA2	战国BASARA2	ACT	CAPCOM
VM Japan	ブイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也 参上！	儿雷也 参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウィンド	SLG	SEGA
式神の城 - 七夜月幻想曲	式神の城 - 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvelous Interactive
交响诗篇 艾乌丽卡NEW VISION	交响诗篇 エウレカセブンNEW VISION	AVG	BANDAI
今天开始作魔王！起程之旅	今日からマ王！はじマリの旅	AVG	KONAMI
龙刻	龙刻	AVG	KID
乔乔冒险奇遇 替身之血	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムボラッド	RPG	BANDAI
格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	ACT	BANDAI
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA

PS3

2006年春			
致命惯性	フェイタル・イナーシャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレードストーム・百年战争	ACT	KOEI
仁王	仁王	ACT	KOEI
★装甲核心4	アーマード・コア 4	ACT	FROM
KOF Maximum Impact3	キング・オブ・ファイターズ	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ 4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド 4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGAFatal
Lnertai	フェイタル イナーシャ	SLG	KOEI
RPG(暂定名)	RPG	RPG	SUCCESS

XBOX

2月23日			
格斗之王 NEOWAVE	The King of Fighters NEOVAVE	FTG	SNKPLAYMORE
预定			
雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイターズ エボリューション	ACT	NWS
RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
红忍	RED NINJA	ACT	VI
★索尼克飞板	ソニック ライダーズ	ACT	SEGA
黄金眼	ゴールデンアイ	ACT	微软
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	CAPCOM

XBOX360

2006年春预定			
★幻城杀手	FRAME CITY	ACT	NAMCO
老虎伍兹PGA巡回赛06	タイガ－ウッズPGA TOUR 06	SPG	Arts
真.三国无双4 帝国	真.三国无双4 Empires	ACT	KOEI
2006年预定			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
OPERATION DARKNESS	オペレ－ション・ダ－クネス	RPG	SUCCESS
职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★搏击玫瑰XX	ランブルロ－ズXX	ACT	KONAMI
天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
妖精公主・神力原理	カメオ：エレメンツ オブ パワ－	ACT	微软
雷神之锤4	クウエ－ク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
炸弹人 零点行动	ボンバ－マン～ACT：ZERO～	ACT	HUDSON
装甲战记	ア－マ－ド・コア－	SHT	SOFTWARE
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブル－ドラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレ－ション ダ－クネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预　定			
首都高battle	首都高バトル	RAC	元气
九十九夜	Ninety–nine Nights	ACT	Microsoft
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极度冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ－ド5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	ア－マ－ドコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
鬼魂力量3 无辜的愤怒	Spectural Force 3 Innocent Rage	SLG	Idea Factory
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
新RPG（暂定名）	新RPG	RPG	NAMCO

NGC

4月13日			
大玉	大玉	ETC	任天堂
预　定			
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカ－ビィ	ACT	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	Legend of Zelda – Twilight Princess	A・RPG	任天堂
大金刚赛车	ドンキ－コングレ－シング	RAC	任天堂
幽灵	ガイスト	ACT	任天堂
实况超级职业棒球	实况パワフルメジャ－リ－グ	SPG	KONAMI

GBA

3月16日			
侦探神宫寺三郎–白影之少女	探侦神宫寺三郎–白い影の少女	AVG	HUDSON
蜡笔小新 传说之城大震撼！	クレヨンしんちゃん 传说之城大震撼！	ACT	BANPRESTO
3月23日			
龙珠Z–舞空斗剧	ドラゴンボ－ルZ–舞空斗剧	ACT	BANPRESTO
预　定			
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボ－ル	PUZ	IDEA FACTORY
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベ－スボ－ル	SPG	Cunture Brain
斗牌传说 赤木	斗牌传说 アカギ	RPG	Cunture Brain
纳尼亚王国物语 狮子和魔女	ナルニア王国物语 ライオンと魔女	RPG	D3 Publisher
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头X	メタルスラッグX	STG	SNKPLAYMORE
Mother3	Mother3	RPG	任天堂
魔法老师 私人授课2 寄生之吻	魔法先生!プライベ トレッスン パラサイトでチュ	RPG	MI
双重包 索尼克&啾啾火箭队	ダブルパックソニック&チュチュロケット	ETC	SEGA
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
最终幻想 VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix

PSP

3月2日			
★北欧战神传	ヴァルキリ　プロファイル	SLG	SQUARE ENIX
麻将格斗俱乐部	マジャンファイトクラブ	TAB	KONAMI
大航海时代IV Rota Nova	大航海时代IV Rota Nova	SLG	KOEI
洛克人 威力加强版	ロックマンロックマン	ACT	CAPCOM
3月9日			
心跳回忆 永在你身边	ときめきメモリアル～Forever with You～	AVG	KONAMI
樱花大战1&2	サクラ大战1&2	SLG	SEGA
3月16日			
信长之野望–烈风传	信长の野望–烈风传	SLG	KOEI
3月23日			
★幻侠乔伊 格斗嘉年华	ビュ－ティフルジョ－バトルカ－ニバル	ACT	CAPCOM
真.三国无双 二次革命	真.三国无双 2nd Evolution	ACT	KOEI
3月30日			
电车向前进！大阪环线篇	电车でGO！大阪环状线编	SLG	TAITO
4月6日			
交响诗篇–艾乌丽卡	交响诗篇エウレカセブン	AVG	BANDAI
4月20日			
龙珠Z 真武道会	ドラゴンボ－ルZ　真武道会	ACT	BANDAI
4月27日			
新牧场物语 纯真生活	イノセントライフ–新牧场物语	SLG	Marvelous Interactive
预　定			
铁拳 黑暗复苏	铁拳 DARK RESURRFCTION	FTG	NAMCO
★GT赛车4 MOBILE	グランツ—リスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战争	魔界ウォ－ズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲ－ムPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポ－タブル	SLG	元气
炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON
恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣	かまいたちの夜 监狱岛のわらべ呗	AVG	CHUNSOFT
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポ　タブル	ACT	BANDAI
纯洁人生 新牧场物语	イノセントライフ 新牧场物语	SLG	MI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
MYST(暂定名)	MYST（假题）	ACT	SEGA
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix
新世纪福音战士 2	Neon Evangelion 2	SLG	BANDAI

NDS

3月2日			
★圣剑传说DS 玛娜之子	圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	ARPG	Square Enix
机器猫哆啦A梦	ドラえもん	AVG	SEGA
大航海时代4 ROTA NOVA	大航海时代4 ROTA NOVA	SLG	KOEI
瞬感解谜	瞬感パズル－プ	ETC	任天堂
野比的恐龙2006	のび太の恐龙2006		
3月9日			
天外魔境2万字丸	天外魔境2MANJI MARU	RPG	HUDSON
3月16日			
美厨老妈	クッキングママ	SLG	TAITO
怪兽爆破手	モンスタ－ボンバ－	ACT	TAITO
3月30日			
异度传说1&2	ゼノサ－ガI&II	RPG	NAMCO
信长之野望DS	信长の野望DS	SLG	KOEI
4月6日			
天诛 黑暗之影	天诛DARK SHADOW	ACT	FROM SOFTWARE
传说的斯塔菲4	传说のスタフィ—4	ACT	任天堂
预　定			
伊苏 战略版	イ－ス ストラテジ	SLG	MI
茶水狗狗的房间	お茶犬の部屋	ETC	MTO
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
新超级马里奥兄弟	Newス－パ－マリオブラザ　ズ	ACT	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ル－ンファクトリ　新牧场物语	SLG	MI
魔法假日 5星降临	Magical Vacation 5 Stars	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
逆转裁判 4	逆转裁判 4	ETC	CAPCOM
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断
精彩礼品派送70名

第一时间仔细阅读《电软》填写回函卡就会赢得好运



本期抽奖截止时间 3月25日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

1 KSCU001-KERORO军曹



1名

2 真三国无双3原版手办



2名（随机获取任意一款）

3 海贼王精致挂扣



10名（随机获取任意一款）

4 吉祥寺咖啡屋黑猫零钱袋



15名

5 高达SEED多用挂饰



13名（随机获取任意一款）

6 死神超酷番队标志贴



15名（随机获取任意一款）

7 犬夜叉手机挂饰7件组



14名（随机获取任意一款）

175期中奖名单

1等奖： 江苏省/周羽飞、安徽省/徐雷、福建省/孟嘉宁

2等奖： 北京市/赵子辰、广西省/潘文凯

3等奖： 上海市/蒋军军、安徽省/杨效凡、广东省/柳润麟、辽宁省/韩席炜、陕西省/刘爽、上海市/梁明昊、河南省/王午豪、天津市/金华、山东省/孟令潇、甘肃省/李潇、江苏省/王晓峰、吉林省/潘潇、江苏省/徐迪、广东省/吴百淳、四川省/马达、上海市/欧智灏

4等奖： 广东省/阙丽华、云南省/蒲骏、北京市/高原、湖北省/杨嘉恒、天津市/郑男、北京市/邵楠

5等奖： 北京市/曹盈、北京市/段易之、北京市/牛松林、北京市/王紫萱、河北省/刘鑫、浙江省/魏东源、北京市/张仲伟、青海省/温杰、上海市/张泽毅、上海市/汤文婷、天津市/毕盛、辽宁省/梁乃龙、天津市/宁书辰、河北省/黄建军、北京市/杜松、福建省/王凡、广东省/周家浩、浙江省/钱伟豪、广西省/黄琳琳、四川省/姜恒、辽宁省/刘毓鑫、广西省/李德武、福建省/胡麟羿、北京市/罗廷凯、北京市/张路、福建省/郑嘉琦、山东省/胡晓龙、上海市/奚春海、贵州省/罗磊、北京市/白景楠、上海市/刘俊翔、四川省/姚嘉成、江苏省/于振兴、四川省/游波、浙江省/梁晨泽

6等奖： 吉林省/张闯、江苏省/孙涛、辽宁省/张奇伟、河北省/陈伟、北京市/孙伟平、辽宁省/李鑫、湖北省/金琦、贵州省/汤鸿杰、福建省/魏诗程、天津市/李程、福建省/钟瑞、浙江省/周圣杰、重庆市/张希瞳、河北省/武迪、广东省/陈辛健、河北省/陈超、重庆市/王冬、陕西省/郭凯

中国电玩榜中奖名单

千与千寻万年历：四川省/尹才茂

猎人金属挂饰：山东省/徐东、河北省/佟尧、四川省/唐林、广东省/黄君、安徽省/田磊、安徽省/柴瑜、上海市/乐嘉宾、山东省/曹治国

钢炼金属手机挂饰：陕西省/孙博闻、江苏省/杨晓青、云南省/段峰、浙江省/时程昱、广西省/农彦孟、内蒙古/郭旭、云南省/肖雪峰

SoCOOL

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 MAR
03
~~定价:20元~~
推广价:15元

COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
王力宏
chinked-out
盖世英雄

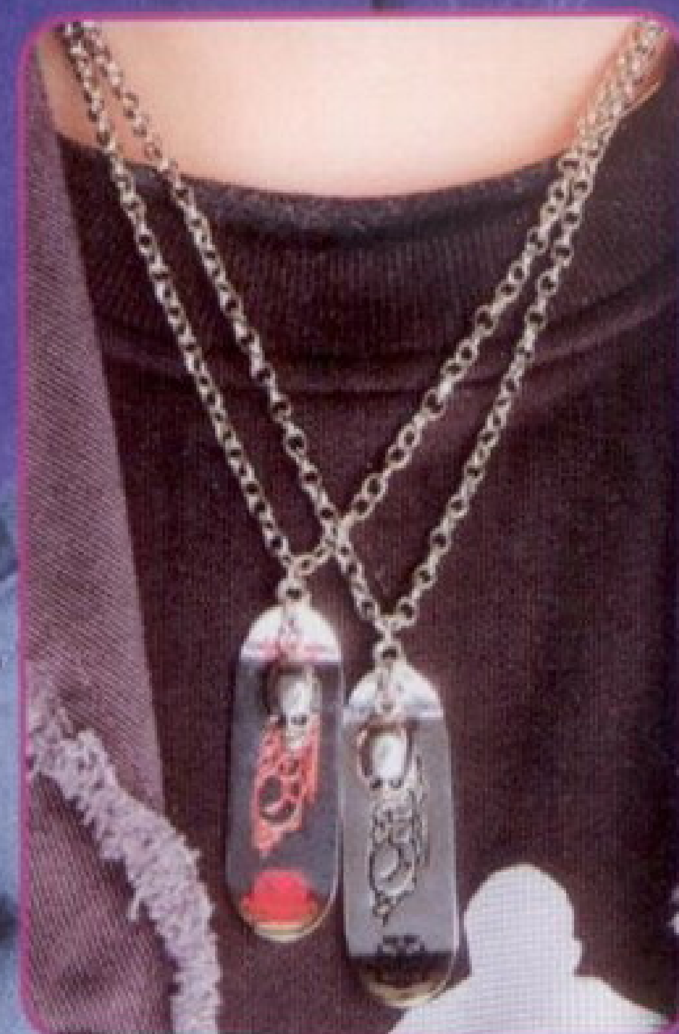


最高回报热浪
★ AVIA 840经典复刻鞋 ★
幸运等着你

旧✕新！列一个潮流购物单 找到最新街头扮相吧！

New✕Old Happy list!! Go go go to shopping!

PARTI.关键新品✕旧季好货！ 8大港台街牌推荐购物LIST完整版＋PARTII名人私BUY LIST你知道吗！?＋PARTIII.正确SHOPPING实例操作



SoCool街头至尊赠品系列
两款滑板挂链随机赠

全国上市热卖中!!



口袋迷 POKéMON FAN 3



本辑赠品

口袋妖怪管理员 限定挂绳

掌机手机钥匙
全能随身携带

本辑随刊附送"口袋妖怪管理员"限定挂绳，多种用途，随身携带，绝对突出你口袋玩家的独特个性和品位！



《口袋迷》第三辑 3月3日火热上市！！

口袋迷 POKéMON FAN 3



限定掌机

口袋限定版 GBM 日本一机难求，本辑继续大抽奖，快来赢取你的口袋 GBM 吧！

口袋光盘

口袋妖怪最新电影《波导的勇者》全面大预览，精彩口袋影象意想不到附送！

18元 超值定价

口袋至宝抢先预订

口袋迷 POKéMON FAN

现全面接受邮购

邮购请注明"口袋迷3"邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取